cahier de lecture silencieuse

Le temps de lire CE2

CE2 Le temps de lire

Bordas

Collection Blum-Massepain

le temps de lire

CE 2

Cahier de lecture silencieuse

par

Paul Maunoury,
inspecteur départemental de l'Éducation Nationale

Patricia Grimaud, institutrice

Aline Memmi, institutrice

Sous la direction de **Claude Blum,**
professeur à l'Université de Paris X
et en École Normale

Sur des textes choisis ou écrits par **André Massepain,**
écrivain pour la jeunesse

Bordas

document de couverture : Ljubomir Milinkov, *Ronde champêtre*, 1979, Musée d'Art naïf de l'Ile de France: Ph. © du Musée.
maquette : Marie-France Godon
dessins : Line Mailhé

Toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite (loi du 11 mars 1957, alinéa 1er de l'article 40). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du code pénal. La loi du 11 mars 1957 n'autorise, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective d'une part et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration.

© Bordas, Paris, 1982

ISBN 2-04-015079-X

Préface

Ce *Cahier de lecture silencieuse* destiné au CE2 est *inséparable* du livre de lecture de même niveau. Il en exploite les virtualités pédagogiques à l'aide d'exercices très variés dont les consignes sont *directement accessibles* à l'enfant.

Situé dans la continuité du *Cahier* du CE1, il en approfondit les perspectives en développant les objectifs suivants :

— *poursuivre* l'apprentissage des mécanismes et des techniques de la lecture pour arriver à leur maîtrise ;

— *exploiter* la capacité de lecture en s'appuyant sur des exercices de lecture rapide ;

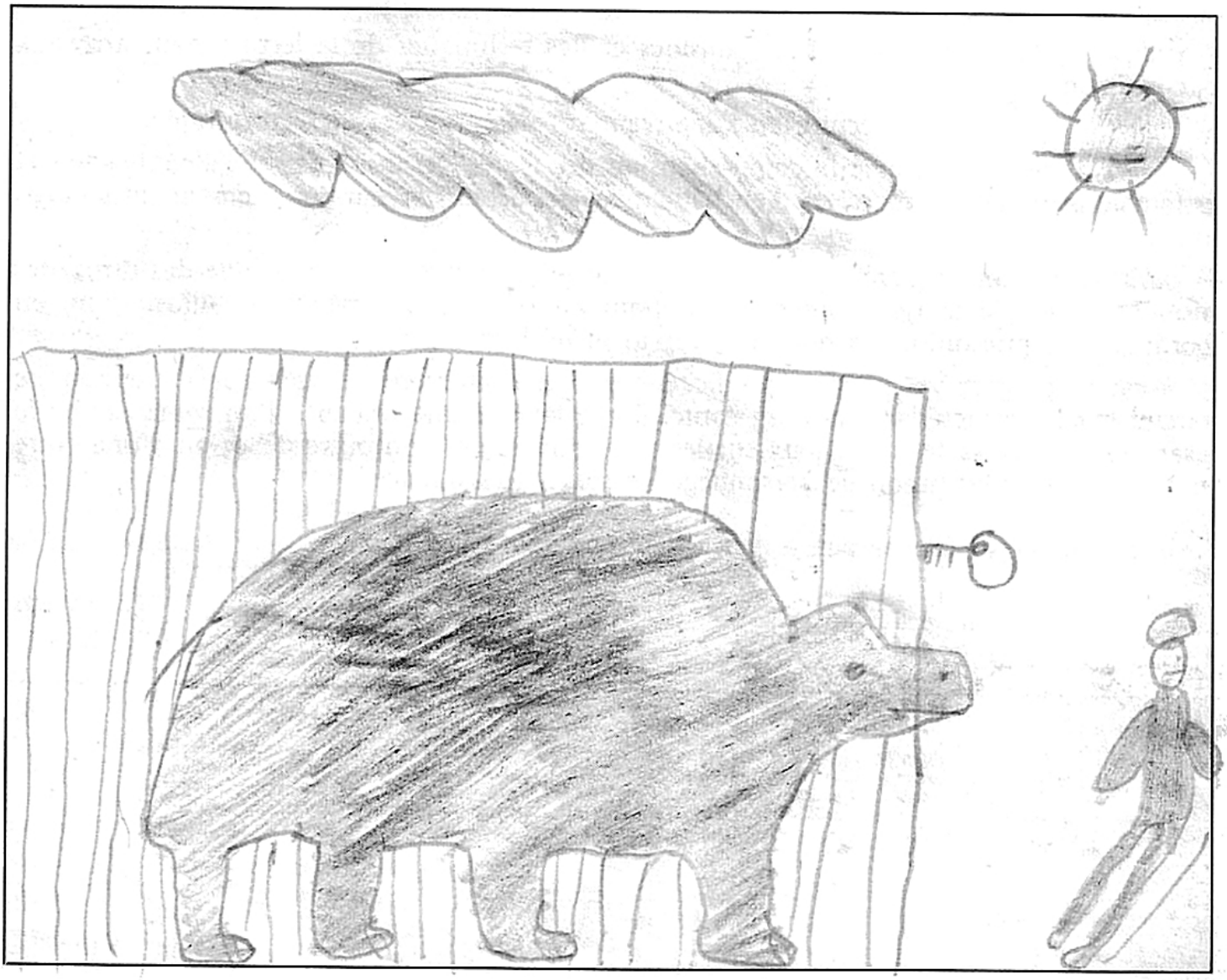
— *vérifier* d'une façon suivie la compréhension des textes, en insistant sur l'identification et les fonctions des personnages, sur l'enchaînement des actions et leur déroulement chronologique ;

— *entraîner* l'enfant à manipuler l'objet-livre, en lui faisant remarquer le rôle des titres, des mises en page, de la typographie, en mettant en relation le texte et son illustration, en abordant avec précaution les notions d'auteur et de lecteur ;

— *découvrir* progressivement la spécificité des textes littéraires en attirant l'attention de l'enfant sur les caractéristiques d'un conte, d'une fable, d'une légende, d'un roman et en le faisant jouer avec sa lecture : jeux sur les titres, invention d'un autre début ou d'une autre fin à l'histoire, substitution de personnages, résumé de séquences.

Ainsi l'enfant parviendra peu à peu à faire entièrement *sien* son livre de lecture.

Les auteurs



1. Mets une croix devant la bonne réponse.

Où se trouve le titre de l'histoire ?

- [X] en haut de la page
- [X] au milieu de la page
- [ ] au bas de la page

Combien de fois le mot hippopotame apparaît-il dans la lecture ? [X] fois.

12

2. Quels sont les autres personnages de l'histoire ? Entoure leurs noms.

un gardien
un crémier
une petite dame
un laitier
un marchand de pommes
une grosse dame
un agent de police
un pompier

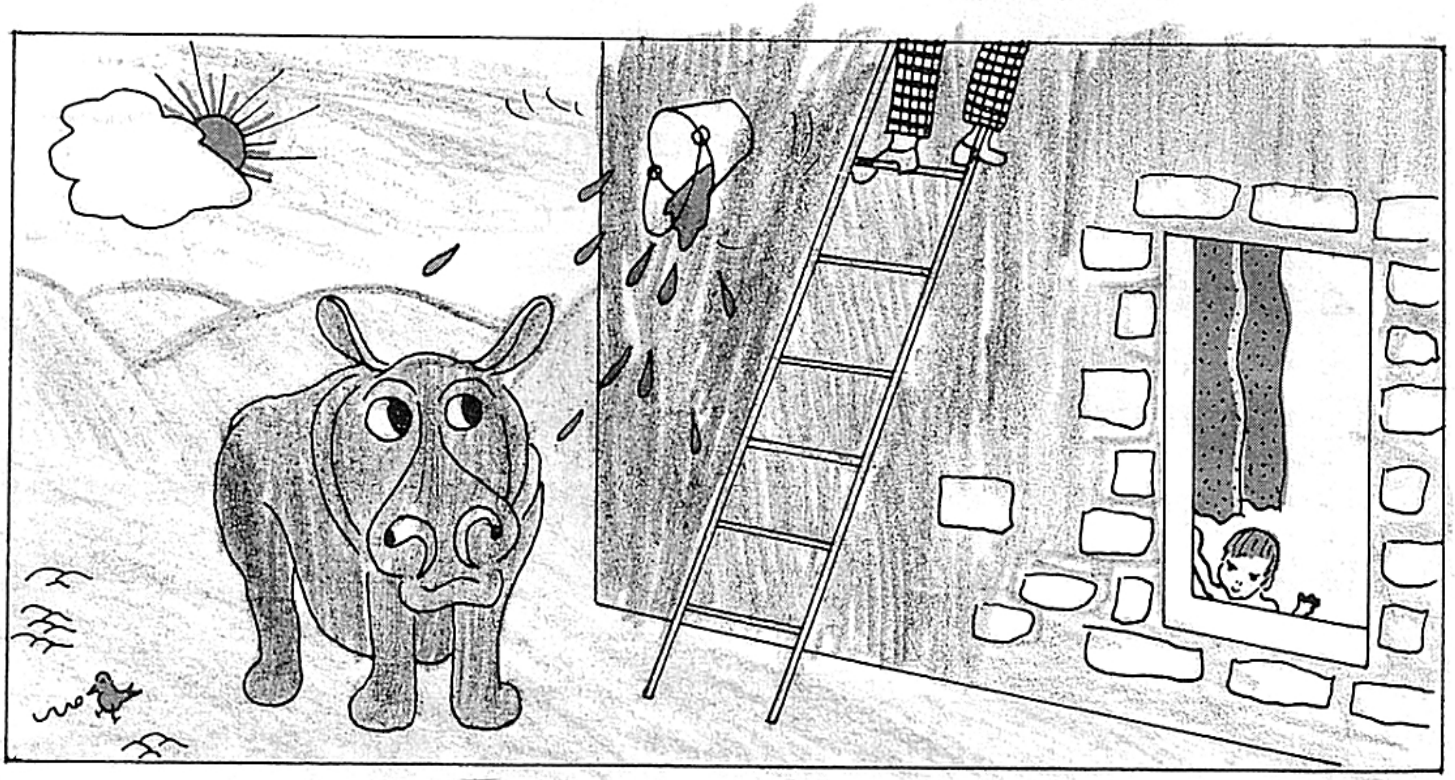
Un personnage a été oublié ; lequel ? une petite fille

3. Relie par des traits ce qui va ensemble.

le laitier	s'enfuit en courant
la grosse dame	perdit l'équilibre et tomba
l'agent de police	s'évanouit

4. Choisis un épisode de cette histoire et dessine-le sur la page de gauche.

5. **Le dessin te raconte une nouvelle aventure de l'hippopotame.**



Imagine la suite.

C – ~~Quand~~ L'hippopotame se promène il aperçoit une maison où il y a ~~un~~ monsieur et une petite fille. Et le monsieur ~~a~~ est entraîné de peindre le mur et la petite fille voit l'hippopotame et le monsieur a peur il lâche le seau de peinture et il s'enfuit ~~et la fille a peur et la fille est contente.~~

Le traînard

P. 7

1. **Qui est le traînard ?**

C'est celui qui est toujours à la traîne

Comment s'appelle-t-il ?

Il s'appelle Boris

De quel animal s'agit-il ?

C'est un éléphant

2. **Mets une croix devant la bonne réponse.**

L'éléphanteau traversa la rivière parce qu'il voulait :

- ☐ boire
- ☐ se baigner
- ☒ rejoindre les autres éléphants.

3. **Observe l'exemple.**

Il resta collé sur place.

Il remplace le mot *Boris*

Complète.

Elle se percha sur le dos de Boris.

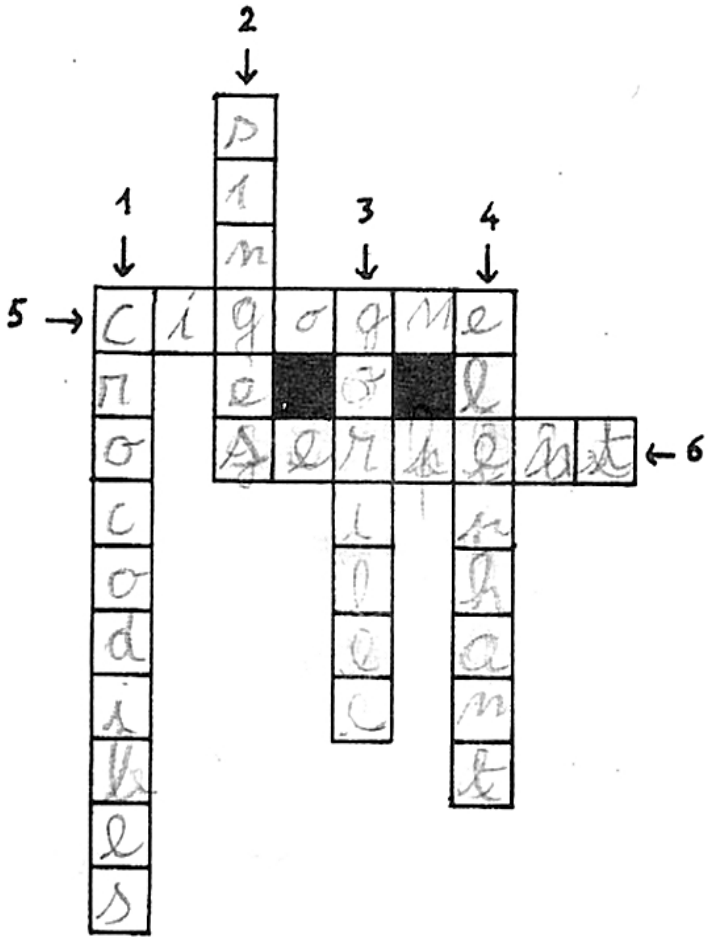
Elle remplace le mot la cigogne

Il tira sur cette corde vivante.

Il remplace le mot le singe

4. Lis les explications et remplis la grille. Tous les mots à trouver sont des personnages de l'histoire.

- Ils ont de vilaines dents pointues.
  Place ce mot colonne 1.
- Ils font des grimaces et lancent des bâtons.
  Place ce mot colonne 2.
- Ce grand singe est très fort.
  Place ce mot colonne 3.
- Le personnage principal de l'histoire en est un.
  Place ce mot colonne 4.
- Elle était vieille et rusée.
  Place ce mot ligne 5.
- C'est une immense corde vivante.
  Place ce mot ligne 6.



1. Une fillette qui grandit sans amour.

1. **Écris le nom du personnage principal.**

.....

Pourquoi l'appelle-t-on ainsi ?

.....

.....

2. **Mets une croix après la bonne réponse.**

Le vieux comte n'aimait pas sa petite fille :

- parce qu'elle ne souriait jamais ☐
- parce qu'elle pleurait toujours pour manger son potage ☐
- parce qu'elle était responsable de la mort de sa fille bien-aimée. ☒

3. Ce, fut donc dans les champs loin du, château que la pauvre petite passa son : enfance ?

Retrouve cette phrase dans le texte et écris-la avec la bonne ponctuation.

.....

.....

4. **Entoure d'abord dans chaque mot la lettre qui change.**

Ensuite, trouve le dernier mot en changeant la voyelle « u ».

robe → rose → ruse → buse → .....

5. **Dessine sur une feuille le vieux comte sur sa chaise. (Pense à ses cheveux et à sa barbe.)**

1. **Barre les noms des personnages qui ne sont pas dans le texte.**

A Les troubadours - Le roi - Le vieux comte - Le chevalier - Va-nu-pieds - Le cocher - Le gardeur d'oies - Le prince.

2. **Que penses-tu du vieux comte ? Est-il aimable, méchant, injuste, doux ? Réponds par une phrase.**

A – Le vieux comte est méchant et injuste.

3. **Complète.**

Il fit couper sa barbe et ordonna à ses serviteurs de lui apporter de riches vêtements.

Il remplace Le prince le comte.

D Il choisit un cheval blanc.

Il remplace Le prince le comte.

Elle se réfugia chez le gardeur d'oies.

Elle remplace Va-nu-pieds.

4. **Sans regarder la lecture, retrouve l'ordre des mots et recopie la phrase.**

Ils la capitale

A vers se dirigèrent

tous ensemble

Ils se dirigèrent tous ensemble vers la capitale.

1. **Parmi les expressions suivantes, entoure celles qui désignent le prince.**

Un beau jeune homme - Le gardeur d'oies - Le joueur de flûte - Un jeune cavalier - Un beau compagnon de voyage.

2. **Complète avec les mots suivants :**

Sans - sur - avec - pour - dans.

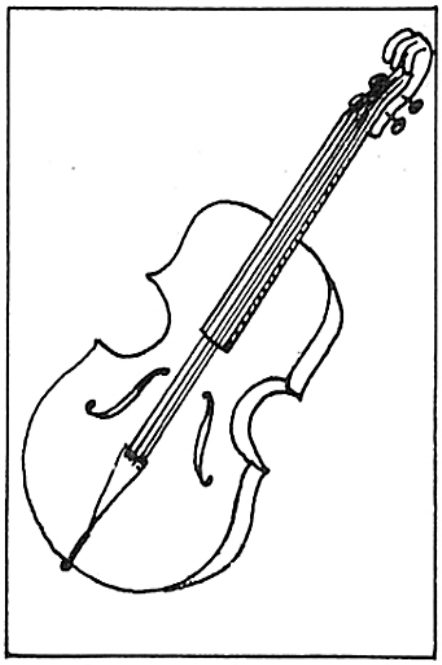
Ils aperçurent un beau jeune homme ..... un magnifique cheval.
Les trois compagnons de voyage s'assirent ..... un pré ombragé ..... se reposer.
Le gardeur d'oies jouait ..... arrêt ses plus belles chansons.
Le prince lui promit de danser ..... elle en présence du roi.

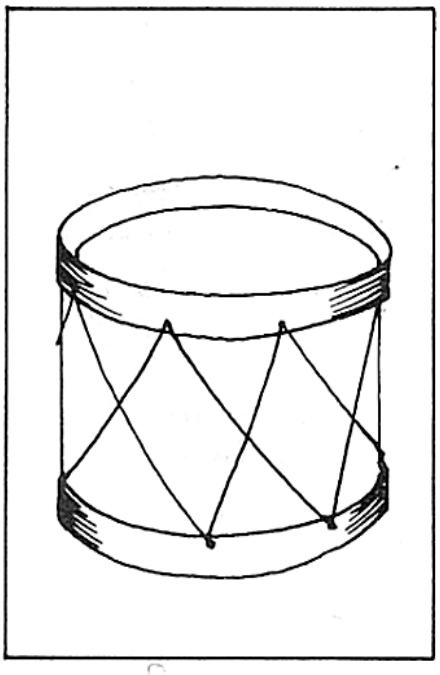
3. **Remets les actions dans l'ordre en les numérotant.**

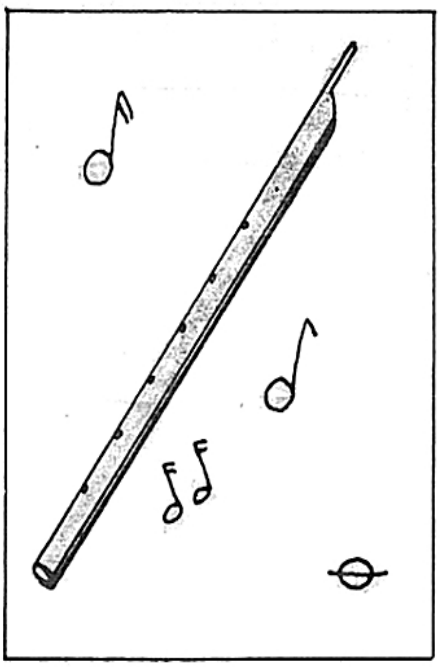
Le jeune cavalier :

- engagea la conversation. [2]
- demanda à Va-nu-pieds de le prendre pour époux. [3]
- lui promit de danser avec elle en présence du roi. [4]
- sauta sur son cheval et partit au galop. [5]
- demanda si le chemin conduisait au château. [1]

4. **Écris le nom des instruments de musique sous chaque dessin et colorie celui qui a un pouvoir magique dans l'histoire.**







tambour flûte

4. Un prince qui tient ses promesses.

1. **Va-nu-pieds a-t-elle tenu ses promesses ?**

oui elle tenu ses promesses

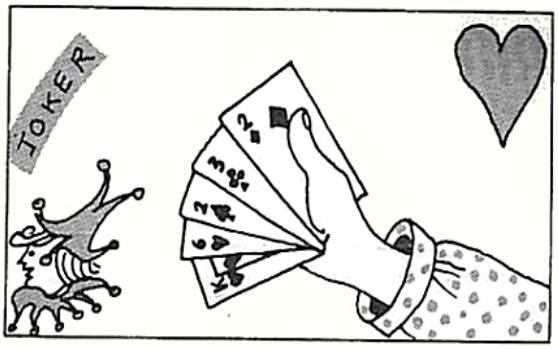
Et le prince ? lui aussi

2. Le gardeur d'oies avait disparu et personne ne pouvait dire qui il était ni ce qu'il était devenu.

Pourquoi à ton avis ? Mets une croix après la réponse qui te semble exacte.

Parce que cette histoire est :
- une bande dessinée. ☐
- un conte merveilleux. ☒
- une histoire policière. ☐

3. Entoure l'expression représentée par un dessin.



A

Un éclat de rire
Un éclat de tonnerre
Un éclat de verre
Un éclat de soleil

Jouer une mélodie
Jouer avec sa santé
Jouer aux cartes
Se jouer de quelqu'un

4. Lis les phrases suivantes. Tu as parfois le choix entre deux mots. Garde le bon et barre l'autre.

Va-nu-pieds < pénétra / ~~sortit~~ > dans la salle de fête.

A

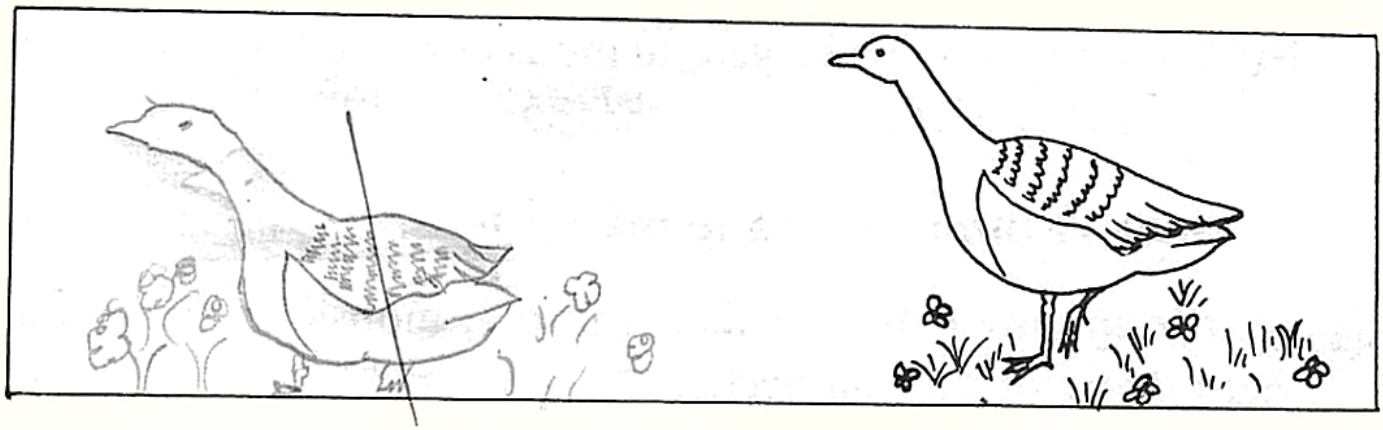
Le roi < sur / ~~sous~~ > son trône ne trouva pas un mot à dire.

Le prince prit la < main / ~~robe~~ > de Va-nu-pieds et l'embrassa trois fois.

Toute l'assistance fut < ~~amusée~~ / émue.

5. Voici l'une des oies du gardeur d'oies. Dessine-la après sa transformation.

E



Monsieur Crie-Toujours va à la pêche

P. 17

1. Un réveil bruyant.

1. Réponds par oui ou non aux questions suivantes.

Monsieur Crie-Toujours est-il
- silencieux ? non.
- bruyant ? oui.
- tranquille ? non

B

Explique par une phrase pourquoi le personnage de cette histoire s'appelle monsieur Crie-Toujours ?

parce que il crie toujours il réveil sa femme et ses enfants.

X parce qu'il est très bruyant.

2. Remets dans l'ordre les phrases suivantes en les numérotant.

A

Monsieur Crie-Toujours
- claque une portière. [3]
- heurte un seau. [1]
- appuie sur l'avertisseur. [5]
- charge son attirail. [2]
- peste contre le moteur. [4]

3. Relis attentivement la dernière phrase du paragraphe 2.

Nul n'ignore dans le village que monsieur Crie-Toujours vient de partir pour la pêche.

A

Encadre la phrase qui a le même sens.

Tout le monde dans le village sait que monsieur Crie-Toujours vient de partir pour la pêche.

Personne dans le village ne sait que monsieur Crie-Toujours vient de partir pour la pêche.

4. **Cite les vêtements que porte monsieur Alphonse, le pêcheur :**

chapeau... bottes... ~~un pantalon~~

Dessine-les sur le personnage.

2. Le langage des échos.

1. **Souligne la réponse exacte.**

Un gardon, c'est :
- un récipient
- un poisson
- une insulte.

Une coutume, c'est :
- un vêtement
- un parfum
- une habitude.

La berge, c'est :
- le bord de la rivière
- le panier du pêcheur
- une partie de la canne à pêche.

2. **Alphonse ignore monsieur Crie-Toujours. Est-ce parce qu'il ne l'a pas vu ou parce qu'il veut pêcher tranquillement ? Réponds par une phrase.**

parce qu'il ~~ne l'a pas vu~~ veut pêcher tranquillement

3. **Observe l'exemple.**

— Je n'avais pas vu qui c'é tait ! Ça mord chez toi ?

Encadre à ton tour les mots ou les syllabes que l'écho répète.

— C'est par ici qu'il faut que tu lances !
— Alors ça va ? Tu es content ?
— Alphonse ! Le coin est passant ! Un gardon à l'affiche !

4. **Joins tous les points en suivant l'ordre des nombres et tu découvriras un curieux poisson appelé hippocampe.**

1. Corentin est récompensé pour sa bonté.

1. Parmi les mots suivants, certains composent le titre de cette histoire.
Entoure-les avec un crayon de couleur.

la	rosée	que	qui	périt
les	rose	quoi	guerre	
l'a	rosier	perdit	guérit	

2. Dans cette histoire, qu'est-ce qui te paraît merveilleux ou étrange ?
Mets une croix devant les bonnes réponses.

- [x] La vieille possède un sifflet.
- [ ] La femme est très vieille.
- [x] Le sifflet a des pouvoirs magiques.
- [ ] La nuit tombe.
- [x] La vieille femme disparaît.
- [ ] Corentin partage son repas.

3. Réponds par une phrase.

Pourquoi la vieille femme fait-elle un cadeau à Corentin ?

.....

.....

4. **Retrouve dans le dernier paragraphe ce que fait Corentin. Indique alors, en les numérotant, le bon ordre des phrases suivantes.**

A

Corentin
- aperçut une faible lumière. [3]
- grimpa sur un arbre. [1]
- se dirigea vers la lumière. [4]
- arriva devant une pauvre cabane. [5]
- regarda de tous côtés. [2]

2. Un repas inattendu.

1. **Si tu as lu attentivement l'histoire, tu dois pouvoir répondre aux questions suivantes :**

E

Qui participe au repas ? toute la famille et Corentin

Pour quelles personnes ce repas est-il inattendu ? pour les parent et les enfants

2. **Quelle aurait été la composition du repas si Corentin n'avait pas possédé de sifflet magique ?**

E

du pain et une cidre dans une vieille cabane

Au lieu d'être copieux, le repas aurait été [illegible]

(tu trouveras ce mot en relisant le paragraphe 1.)

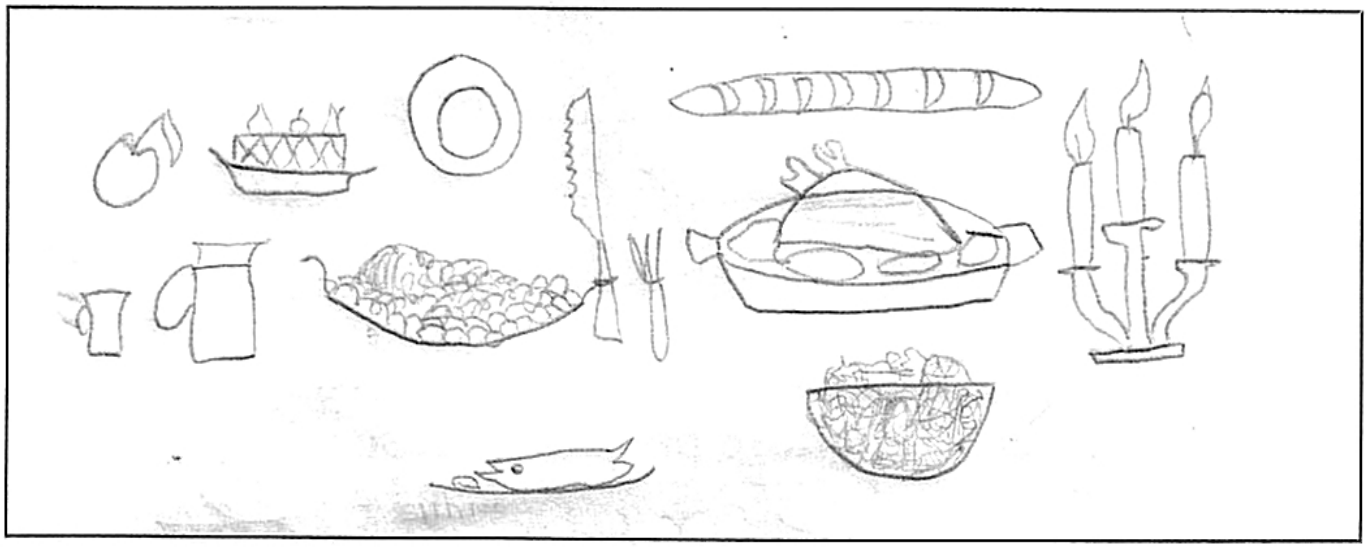
3. **Relis le récit du vieil homme (paragraphes 3 et 4). Entoure les bonnes réponses à la question suivante :**

Quelles épreuves Corentin devra-t-il affronter avant de trouver la rose qui guérit ?

A

- combattre des animaux sauvages
- vaincre des géants
- réveiller une princesse.
- délivrer un prince prisonnier
- prendre la rose au jardinier
- voler une clef d'or au gardien.

4. **Imagine quels plats exquis apparurent sur la table. Dessine-les ou découpe et colle des images de plats appétissants.**



A

3. Le château enchanté.

1. **Le mot *enchanté* peut avoir deux sens :**

magique *ou* très content.

A **Relis le titre de cette page. Quel est, à ton avis, le sens du mot *enchanté* ?**

.M.magique

2. **Souligne les bonnes réponses.**

Une voix de tonnerre, c'est :

E
- un violent orage avec des éclairs et du tonnerre
- une voix énorme qui fait un bruit de tonnerre
- la voix d'une personne très en colère.

Un grand fracas, c'est :

E
- un grand souci
- un terrible désordre
- un bruit violent.

3. **La phrase suivante n'est pas exactement celle de l'histoire. Raye les mots qui ont changé et recopie sous chacun d'eux les mots de la lecture.**

A

Un mauvais sou~~pir~~ passa sur la figure du petit ~~ogre~~.

Un mauvais sourire passa sur la figure du petit homme

4. **Relis le paragraphe 5.**

Combien de fois Corentin utilise-t-il son sifflet magique ? $\boxed{3}$ fois.

5. **Qu'arrive-t-il, à la fin de l'histoire, au seigneur du château ? Tu peux répondre par une phrase ou par un dessin.**

B

Le petit homme se leva, mais sauta si fort qu'il tomba épouvé sur le sol. Corentin et les enfants le ficelèrent

4. La rose qui guérit.

1. **Relis le titre de la dernière partie. Que remarques-tu ?**

C'est le même que le titre de l'histoire

Corentin va prendre la rose qui guérit

B

Parmi les titres suivants, encadre celui qui conviendrait le mieux :

- la cueillette de la rose
- l'apparition de la rose
- la recherche de la rose.

2. **Observe les phrases données en exemple :**

Corentin prit la clef d'or.	Corentin prit la clef d'or
Corentin ouvrit la porte du château.	et ouvrit la porte du château.

Continue.

Il prit son sifflet.
Il siffla deux fois.

La jeune fille ouvrit les yeux.
La jeune fille se leva.

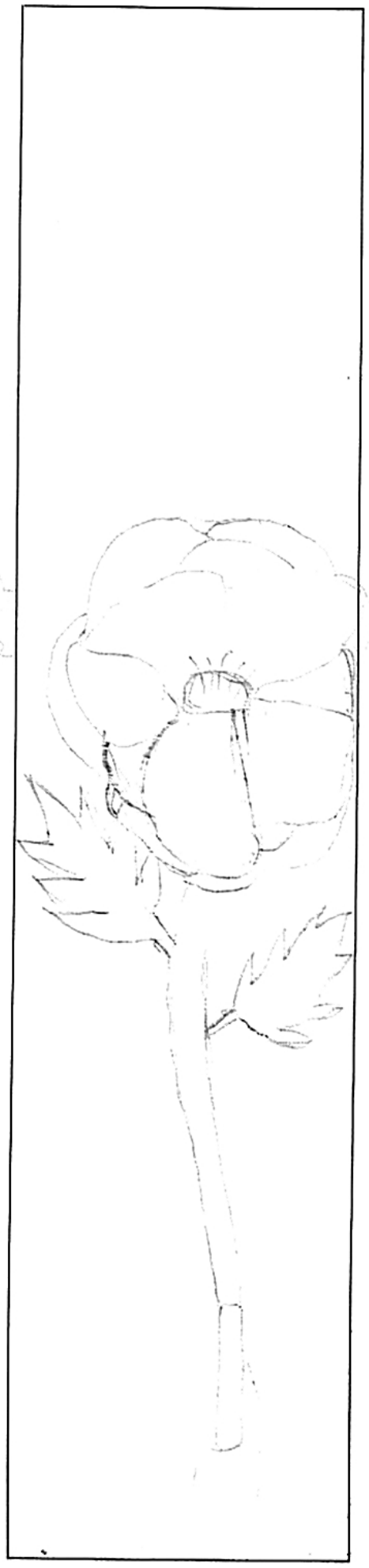
3. **Lis rapidement les mots suivants :**

alors	bientôt	aussitôt
aussitôt	avant	demain
jamais	aujourd'hui	après
autrefois	aussitôt	hier

Écris le mot que tu as rencontré plusieurs fois.

aussitôt

4. **Dessine dans le cadre de droite, en occupant bien toute la place, une rose d'une incomparable beauté.**



Le mari maladroit

P. 29

1. La statue qui achète du tissu.

1. **Mets une croix devant la bonne réponse.**

Dans quel pays cette histoire se passe-t-elle ?

☐ en Italie ☐ au Portugal ☐ en Espagne ☒ on ne sait pas.

Dans les pages précédentes de ton livre se trouve une lecture qui se passe en Angleterre.
Quel est son titre ? Le mari maladroit

2. **Colorie le cadre qui correspond à l'histoire que tu viens de lire.**

Une jeune femme avait épousé un homme très maladroit mais capable de marchander quand on l'envoyait au marché.

Une femme avait épousé un homme maladroit qui était incapable de marchander lorsqu'il allait au marché.

Un homme très maladroit avait épousé une femme incapable de marchander quand on l'envoyait au marché.

3. **Réponds par une phrase.**

Le Saint a-t-il réellement acheté le tissu ?

oui il a réellement acheté le tissu

4. **Observe cette pyramide. On a ajouté une lettre à chaque ligne pour former, à chaque fois, un mot nouveau.**

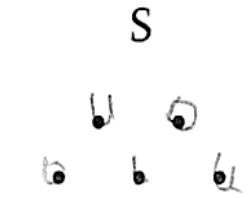
L

L E

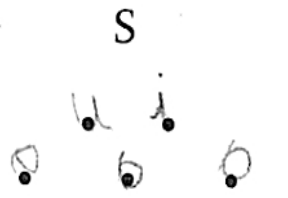
S E L

S E U L

A ton tour de jouer.



T O U S



T R O I S

2. Des maladresses en chaîne.

1. **Retrouve ce que fait le mari maladroit et complète chaque phrase par un verbe.**

Il
- ..... les aiguilles dans le foin.
- ..... les crochets dans sa poche.
- ..... le cochon dans un sac.
- ..... la cruche derrière lui.

2. **A chaque nouvelle maladresse, le mari subit les reproches de sa femme.**
Que lui répond-il ? ..... « Tu as raison, dit son mari. La prochaine fois, je ferai attention. » .....

Combien de fois cette phrase est-elle répétée dans l'histoire ? [4] fois.

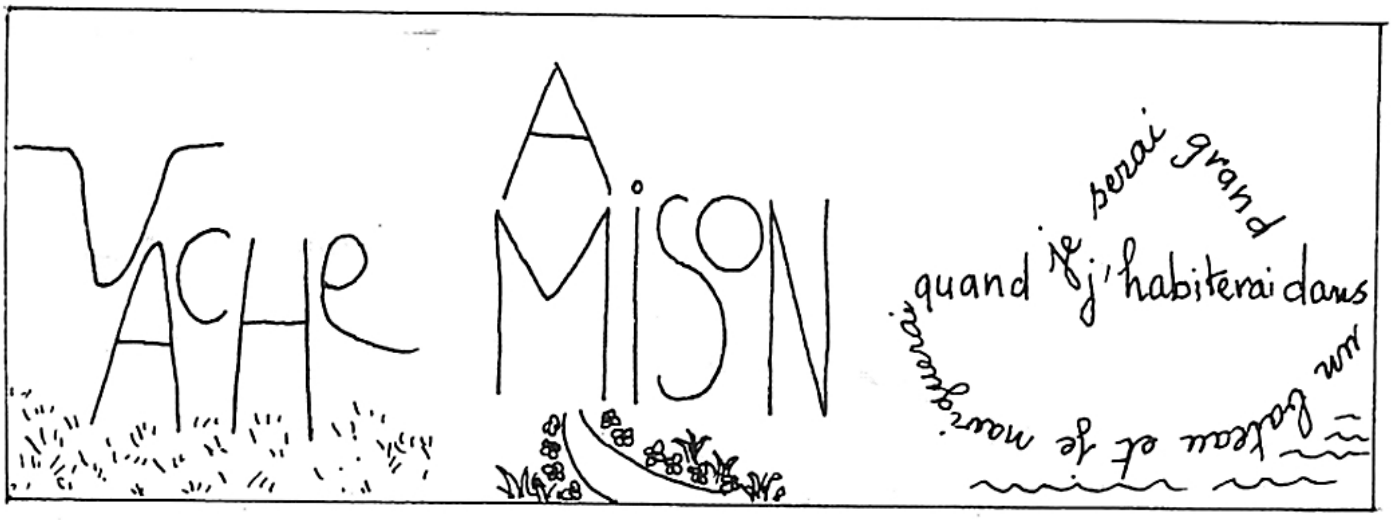
Dans quels paragraphes ? Entoure les numéros correspondants.

1 - (2) - 3 - 4 - 5

3. **Voici une autre mésaventure du mari maladroit. Termine-la.**

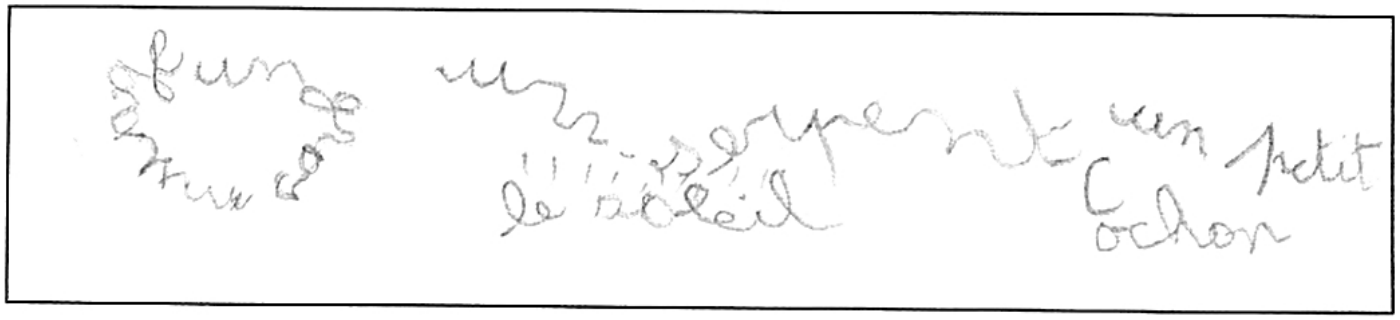
Sa femme l'envoya chercher de la farine pour faire un gâteau. Il alla chez le boulanger, prit la farine et la mit dans la poche et quand il rentra sa femme le disputa.

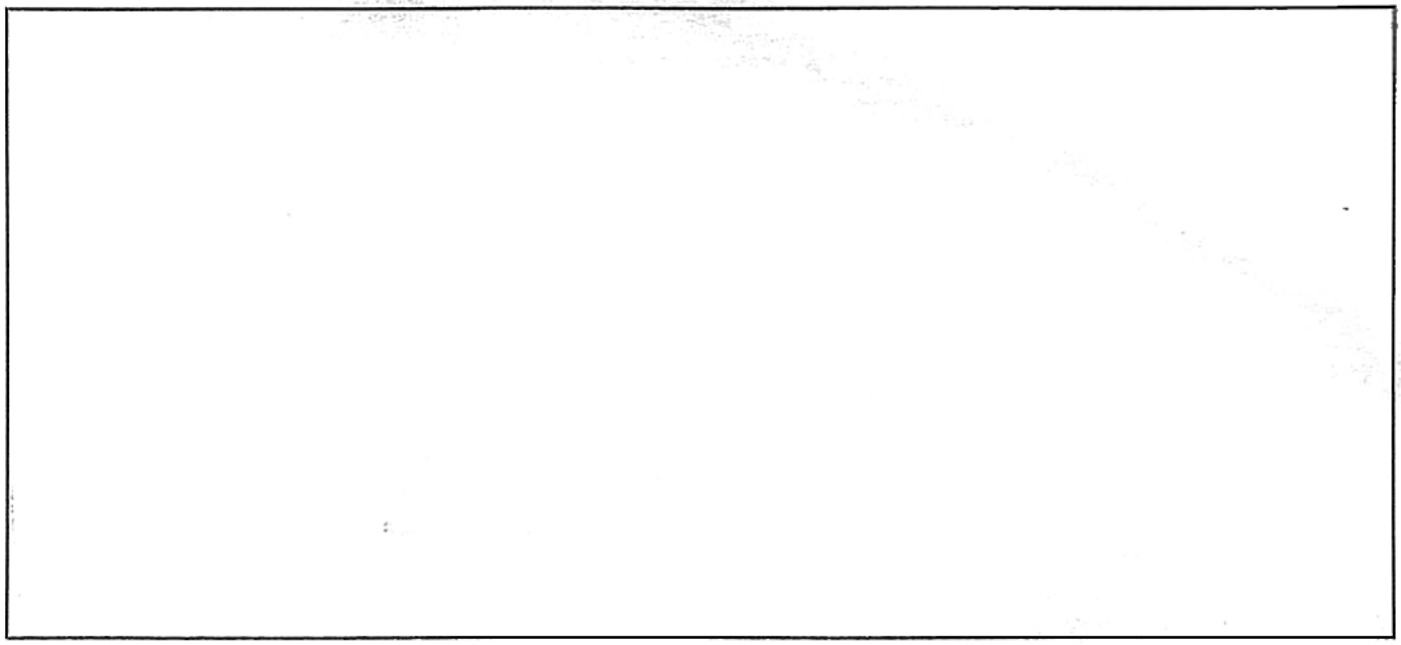
4. **Avec des lettres ou des mots on peut faire des dessins.**



Peux-tu en inventer d'autres en utilisant les mots suivants ?

le soleil - un gros nuage - un serpent - un petit cochon.





3. Ne se tue pas qui veut.

1. Mets une croix devant la bonne réponse.

Le pot contient :
- ☐ de la mort au rat
- ☐ du maïs
- ☐ du sucre.

Le tonneau est dans :
- ☐ le grenier
- ☐ la cave
- ☐ le poulailler.

2. Recopie, dans l'ordre du récit, les phrases suivantes :

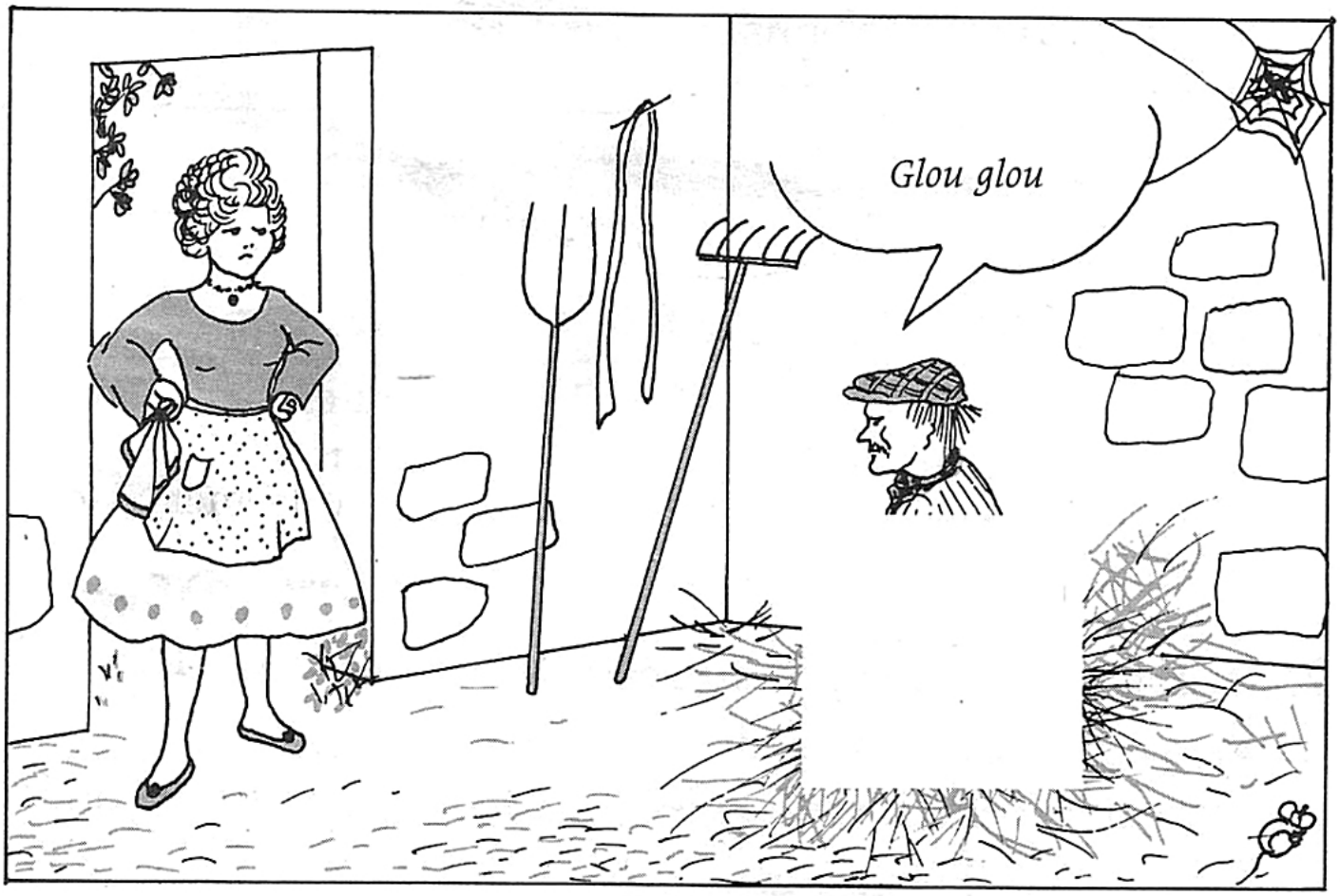
Après tant de malheurs, l'homme fut désespéré.
Le mari alla chercher des sacs de farine pour cacher le vin.
Il mangea la poule.
Tout le vin du tonneau se mit à couler sur le sol de la cave.
Le renard entra dans le poulailler.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. Trouve les contraires.

maladroit	.....
malhabile	.....
.....	heureux
.....	honnête
malpropre	.....

4. Dessine le mari maladroit couvant l'œuf de la poule.



La baleine et son gosier

P. 34

1. La baleine affamée et le petit poisson-plein-d'astuce.

1. Que t'apprend le titre de cette page ? Entoure la bonne réponse.

La baleine
- a soif
- a faim
- a peur.

Le petit poisson
- est fatigué
- est capricieux
- est malin.

2. A qui l'auteur de cette histoire s'adresse-t-il ?

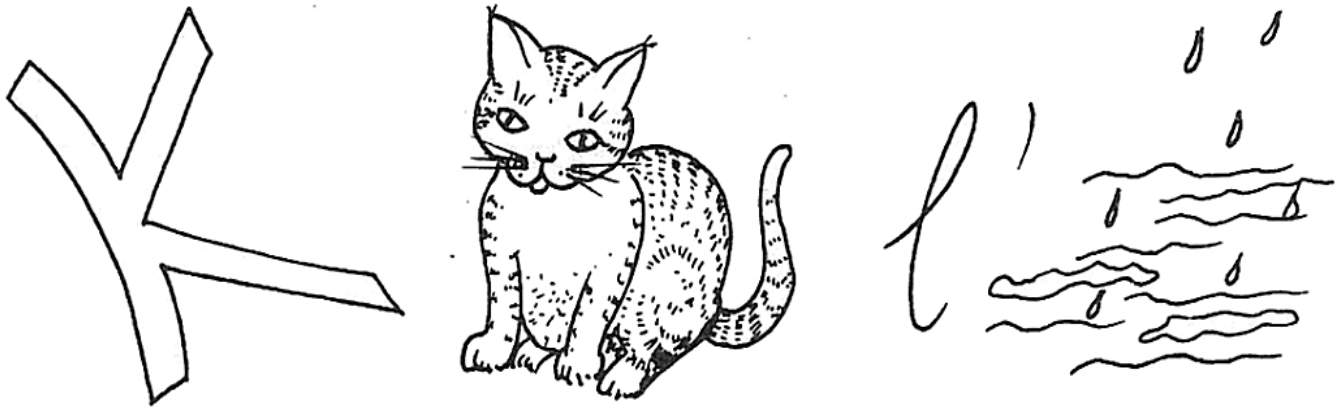
. . . . . .

3. Mets une croix après la réponse exacte.

La baleine avait mangé tous les poissons de la mer jusqu'à ce qu'il n'en restât qu'un. Lequel ?

Un maquereau ☐ Un poisson-plein-d'astuce ☐ Un merlan ☐

4. Déchiffre ce rébus. Il te donne le nom d'un animal appartenant comme la baleine à la famille des cétacés.



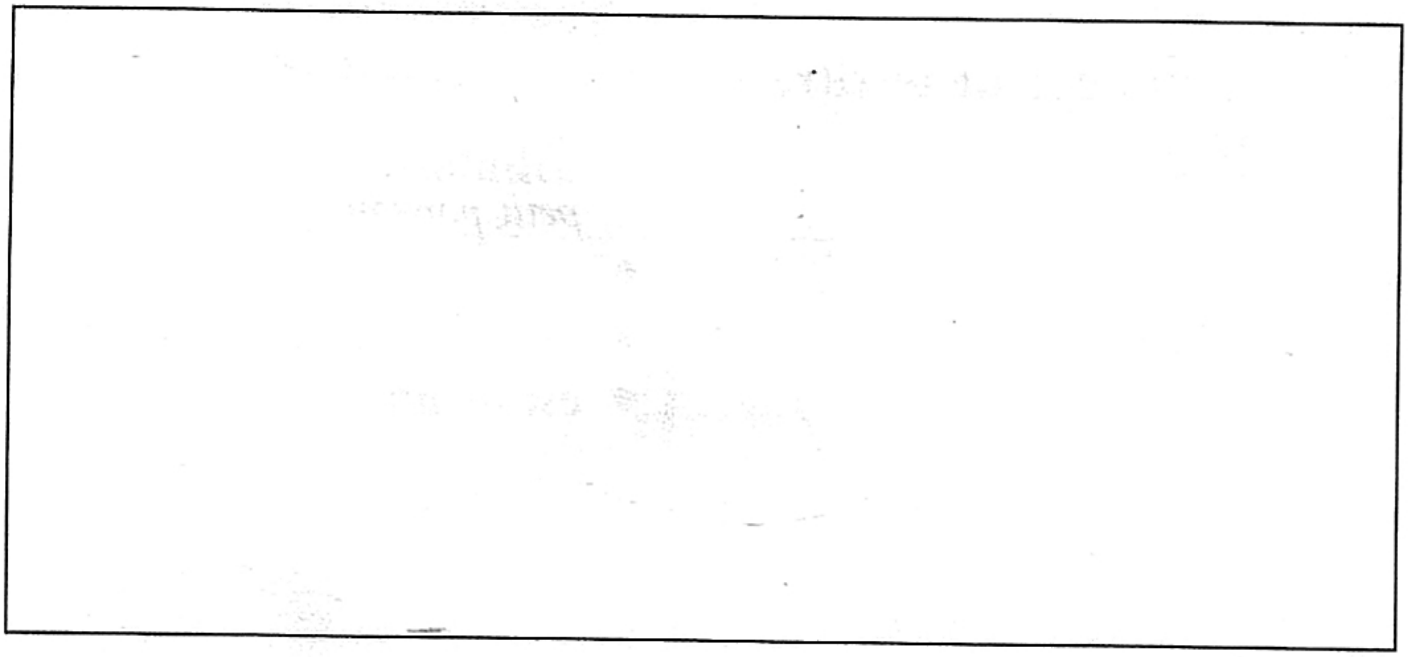
Entoure son nom en cherchant dans cette liste de cétacés :

la baleine - le marsouin - le dauphin - le cachalot - le narval.

5. **Qu'est-ce qu'il ne faut pas oublier dans les vêtements du marin naufragé ?**

Les . . . . . .

Dessine-les.



2. Comment la baleine attrapa une indigestion.

1. **Relis le paragraphe 3. Les verbes qui ont le même son final sont groupés deux à deux.**

Exemple : dan ser et val ser

Retrouve le verbe qui va avec :

tor dre et . . . . . .

frap per et . . . . . .

bon dir et . . . . . .

ch oir et . . . . . .

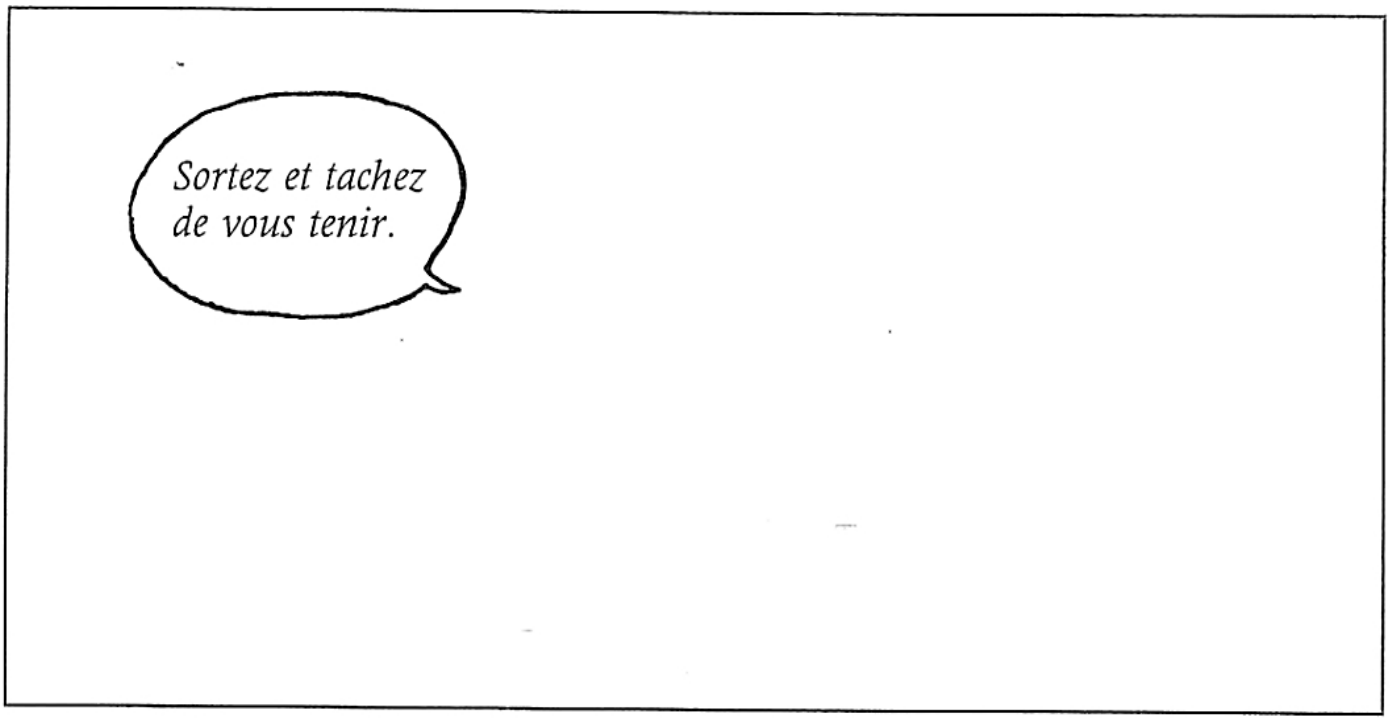
2. **Plusieurs des expressions suivantes désignent le marin dans le texte. Souligne-les.**

Un matelot naufragé - Un homme malin et plein de ressources - Un marin naufragé - Le vieux marinier - Le capitaine.

3. **Dans chaque liste, trouve et coche le mot qui a presque le même sens que le mot écrit en gras.**

seul	☐	utilisé	☐	**le gosier**	
nombreux	☐	**permis**		la bouteille	☐
solitaire		réchauffé	☐	la table	☐
joyeux	☐	interdit	☐	la gorge	☐
petit	☐	autorisé	☐	le bras	☐

4. **Dessine le personnage qui parle.**



3. Pourquoi la baleine ne peut plus manger que de tout petits poissons.

1. **Retrouve dans le paragraphe 2 une phrase écrite entre parenthèses.**

. . . . . .

2. **Pourquoi fallait-il toujours se rappeler que le marin avait des bretelles ?**

. . . . . .

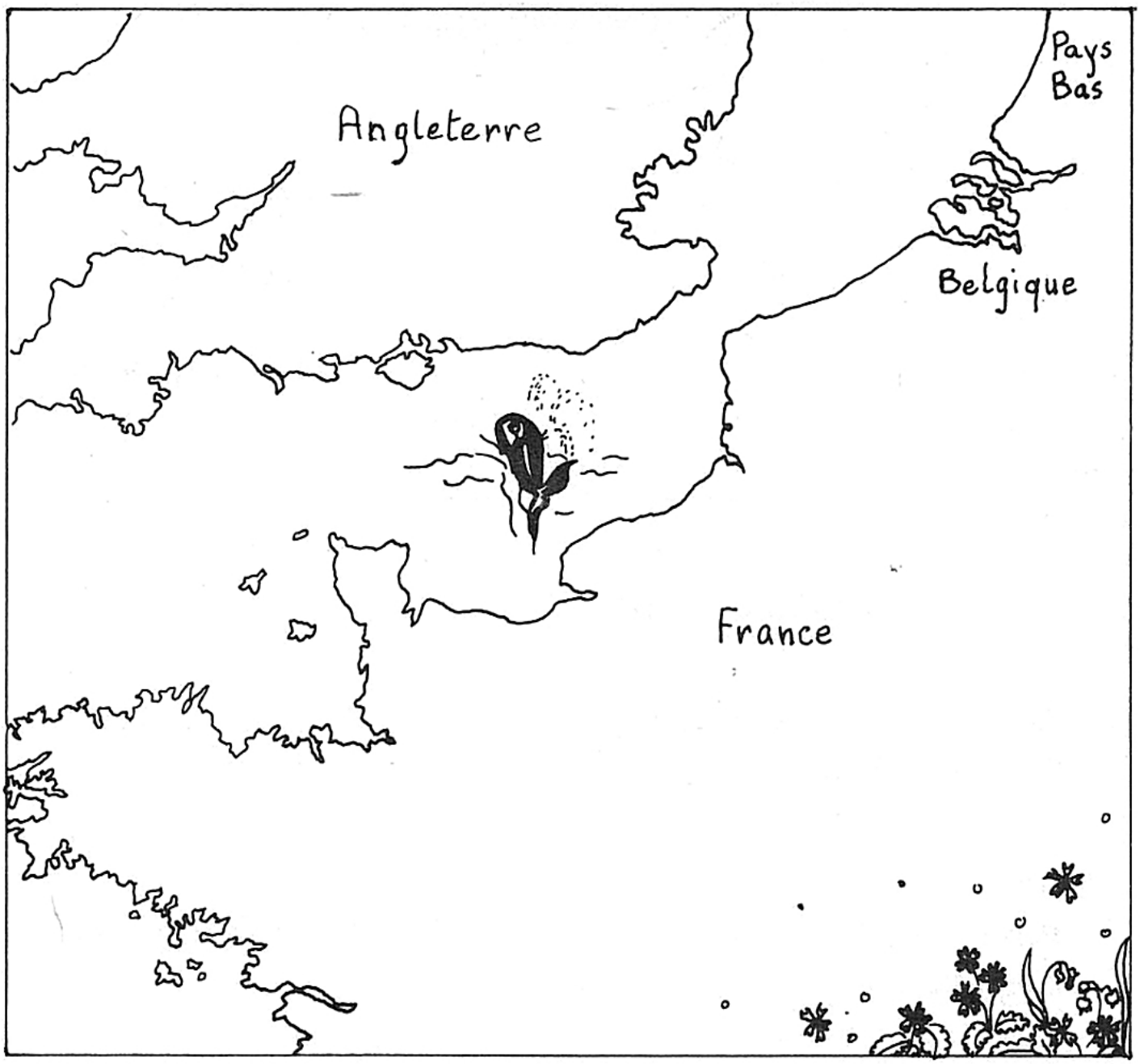
3. **Souligne la phrase qui résume la fin de l'histoire.**

La baleine ne mange plus personne car elle n'a plus faim.

La baleine ne mange plus d'hommes parce que le marin lui a mis un grillage dans le gosier.

La baleine se régale toujours autant avec les hommes, les garçons et les petites filles.

4. **Colorie le pays au bord duquel la baleine dépose le naufragé.**



1. L'amour et la gourmandise.

1. Chaque personnage a un rôle dans la maison. Indique-le.

Conrad Gianfigliazzi est le ..... de la maison.
Chichibio, le ..... , est amoureux de Brunette, la .....

2. Mets une croix devant la bonne réponse.

Pour ne pas perdre l'amour de Brunette, Chichibio :
☐ fait mine de s'en aller
☐ lui donne une cuisse
☐ la chasse de la cuisine.

3. Souligne dans chaque liste les deux mots qui ont presque le même sens.

un faucon	la richesse	la maison
un hôte	la force	la ville
un cuisinier	la fortune	la cité
un invité	la facilité	la menace

4. Lis attentivement les phrases 1 et 3.

1) Conrad a tué une grue ; Chichibio, le cuisinier, la fait rôtir.
2) .....
3) Le cuisinier apporte le plat à son maître.

La phrase 2 a été oubliée. Écris-la à ta façon.

1. **Pourquoi Chichibio est-il apeuré ? Retrouve dans la précédente lecture la menace que lui a faite son maître.**

.....

.....

2. **Mets une croix devant la réponse exacte.**

Comment se termine l'histoire ?

☐ Chichibio reçoit une bonne leçon.

☐ Conrad se met en colère.

☐ Le cuisinier se réconcilie avec son maître.

3. **Dans la phrase suivante, les signes de ponctuation ont été oubliés.**
Peux-tu les retrouver ?

Eh qu'en dis-tu triple fripouille En ont-elles deux oui ou non.

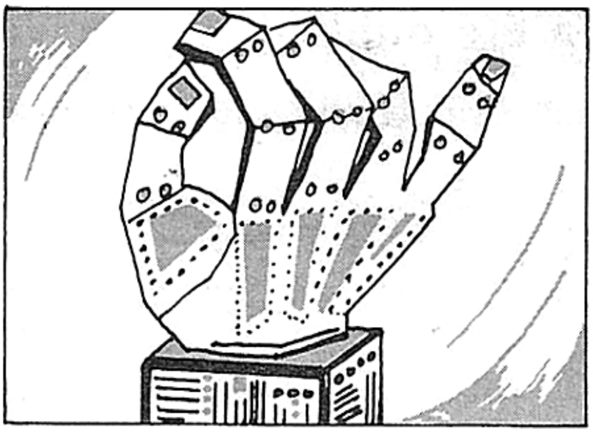
4. **Cet oiseau ressemble à la grue ; c'est un flamant rose. Complète le dessin, puis colorie-le selon les indications suivantes :**

bc = bleu clair r = rose j = jaune

P. 44

1. Une étrange invention.

1. **Quels sont les personnages de cette histoire ?**



. . . .

2. **Recopie la phrase qui explique pourquoi les habitants de Flemme-la-Douce ont construit cette main** (paragraphe 3).

. . . .

. . . .

. . . .

3. **Mets une croix devant les bonnes réponses.**

Didi se trouvait

- ☐ dans un laboratoire
- ☐ dans un jardin
- ☐ au bord d'une rivière
- ☐ sur la place principale de la ville.

Elle mesurait

- ☐ deux mètres vingt de long
- ☐ deux mètres vingt-huit de long
- ☐ quinze mètres vingt de long
- ☐ quarante-sept mètres de long.

Ses doigts bougeaient grâce à

- ☐ deux moteurs
- ☐ vingt-huit moteurs
- ☐ quinze moteurs
- ☐ quarante-sept moteurs.

On pouvait lire sur la Grande Main

- ☐ sept étiquettes
- ☐ quinze étiquettes
- ☐ quarante-sept étiquettes
- ☐ mille et une étiquettes.

4. **Recherche et recopie ce qui a été oublié.**

Mode d'emploi pour faire froisser une feuille de papier par la Grande Main :

1/ Prendre la feuille sur son bureau
2/ Enfiler son manteau
3/ .....
4/ .....
5/ Introduire une pièce dans la fente « Froissements en tous genres »
6/ Installer la feuille entre les doigts repliés de la Grande Main
7/ .....
8/ Reprendre la feuille devenue boulette de papier
9/ .....
10/ .....

2. La main-à-tout-faire.

1. **A quel endroit cette histoire se passe-t-elle ?**

.....

Quel est le nom de la ville voisine ? (paragraphe 2)

.....

2. **Les habitants sont-ils contents du travail de la Grande Main ?** . . . . .

Comment le sais-tu ? . . . . . .
. . . . . .

3. **Lis silencieusement la phrase suivante :**

Et pendant que l'on bavardait ainsi, aimablement, Didi dévissait, épluchait, taillait, ficelait, râclait, pinçait, tapotait.

Ce n'est pas exactement la phrase de l'histoire. Mets une croix dans la bonne case.

☐ on a enlevé des mots

☐ on a ajouté des mots

☐ on a changé l'ordre des mots

Recopie la phrase correcte.

Et pendant... . . . . .
. . . . . .
. . . . . .

4. **Vrai ou faux ?**

Depuis qu'il y avait la Grande Main, les voisins se disputaient souvent : . . . . . .

Les habitants faisaient la queue en bavardant : . . . . . .

Une fois par semaine, Didi était huilée : . . . . . .

Chaque nuit, on lui enfilait un manteau : . . . . . .

1. **Recopie la première phrase du paragraphe 1 et relis-la attentivement.**

.....
.....
.....

Quelle sera la suite de l'histoire? Encadre la bonne réponse.

— L'étranger s'installe à Flemme-la-douce mais il ne se passera rien.

— L'étranger apporte une bonne nouvelle aux habitants de Flemme-la-douce. –

— Après l'arrivée de l'étranger, un événement grave va avoir lieu à Flemme-la-douce.

2. **Comment se nomme l'étranger?** .....

Dans quel paragraphe découvres-tu son nom? .....
Combien de fois le mot ÉTRANGER apparaît-il dans cette histoire? .....

3. **La ponctuation a été oubliée; retrouve-la.**

Vous n'êtes pas d'ici sans doute pour ne pas connaître Didi
Didi
Oui c'est le nom que nous donnons à notre Grande Main
Et que fait Didi
Mille travaux qui nous ennuient

4. **Lis rapidement les mots suivants :**

bonnet	montre	cape	pain
casquette	rêve	costume	ventre
haut-de-forme	horloge	château	joue
oreiller	pendule	chemise	tête
sombrero	réveil	chapeau	main

Dans chaque liste, un mot ne va pas avec les autres ; barre-le.

4. La ligne de vie.

1. **Quelle mauvaise nouvelle le chiromancien annonce-t-il aux habitants de Flemme-la-douce ?** (paragraphe 2)

.....
.....
.....

2. **En utilisant un ou plusieurs des mots suivants, invente un autre titre pour cette histoire.**

les	mort	du	grande	Main
la	vie	d'une	Grand	dame
le	rire	de la	Grande	chance

.....

3. **En voulant raconter trop vite l'histoire de la Grande Main, on a mélangé l'ordre des actions ; retrouve l'ordre exact et numérote les phrases de 1 à 6.**

- ☐ Les habitants de Flemme-la-douce coururent s'abriter.
- ☐ Le chiromancien annonça que la Grande Main ne vivrait pas longtemps.
- ☐ Le lendemain, la pluie avait cessé.
- ☐ Le chiromancien observe les lignes de la Grande Main.
- ☐ La pauvre Didi n'était plus qu'un tas de ferraille rouillée.
- ☐ Il se mit à pleuvoir.

4. **Indique le nom de chaque doigt de la main. Vérifie l'orthographe dans un dictionnaire.**

Une aventure du baron de Münchhausen

P. 54

1. **Reporte-toi page 56. Tu remarques qu'après l'histoire, des renseignements sont donnés. Lis-les et entoure les réponses exactes.**

   Ce texte était d'abord écrit :
   en anglais, en allemand, en espagnol.

   L'écrivain qui a traduit cette histoire en français se nomme :
   Théophile Gautier, Victor Hugo, Alexandre Dumas.

2. **Le baron de Münchhausen se retrouve entouré par de terribles dangers. Quels sont-ils ?**

   devant : ..... à droite : .....
   derrière : ..... à gauche : .....

   Complète le dessin et colorie-le.

3. **Réponds à chaque fois par une phrase.**

Qu'est-il arrivé au lion lorsqu'il s'est jeté sur le baron ? .....
.....
.....

Trouves-tu cela possible, impossible, horrible, amusant ? .....
.....

4. **Lis rapidement les mots suivants.**

pour	sinon	mais
quand	aussi	car
donc	lorsque	et

Souligne ceux qui apparaissent dans le paragraphe 3 de ta lecture.

5. **Coche ce qui est exact :**

☐ Le baron voit devant lui un lion ; il tire aussitôt sur la bête. Le lion blessé bondit et tombe dans la gueule ouverte d'un crocodile.

☐ Le baron entend un lion derrière lui ; il se retourne mais n'a pas le temps de tirer. Aussitôt le lion bondit et vient tomber dans la gueule d'un crocodile.

☐ Le baron entend un lion derrière lui ; il se retourne et sort son coutelas pour trancher la tête de la bête. Mais le lion bondit et vient tomber dans la gueule d'un crocodile.

Les six paresseux

P. 57

1. Six garçons à la découverte d'un métier.

1. Encadre les bonnes réponses.

Le titre de l'histoire donne des renseignements. Il indique :

- le nombre de garçons
- le défaut des garçons
- le métier des garçons
- le nom des garçons.

2. Relis attentivement le paragraphe 1 et réponds par une phrase.

Qu'est-ce qu'un châtelain ?

. . . . . .

3. Chacun des garçons fait une rencontre. Observe l'exemple puis, à ton tour, trace des croix dans les bonnes cases.

rencontre → / ↑	un chasseur	un grimpeur	un constructeur	un savant	un soudeur	un joueur de violon
l'aîné		X				
le deuxième						
le troisième						
le quatrième						
le cinquième						
le sixième						

4. **Dans la phrase suivante, certaines lettres ont été effacées. Sans regarder dans ton livre, essaie de les retrouver.**

Et le j—une h—mm— do———a s—s deu— c—nts éc—s a——ieux ———vant.

Ouvre ensuite ton livre pour vérifier tes réponses.

2. Les six frères se retrouvent.

1. **Mets une croix devant les bonnes réponses.**

Les six garçons avaient rendez-vous :

☐ sur la place publique
☐ dans la forêt
☐ dans le château de leur père.

Ils se retrouvèrent :

☐ sur une montagne
☐ sur la grande lande
☐ sur une île.

2. **Indique, par des numéros de 1 à 6, l'ordre d'arrivée des six frères.**

☐ le joueur de violon
☐ le grimpeur
☐ le constructeur de bateaux
☐ le devin
☐ le tireur
☐ le soudeur

3. **Dans le paragraphe 2, les six garçons se racontent ce qu'ils ont appris.**
Que dit celui qui est arrivé en retard ?

. . . . . .
. . . . . .
. . . . . .

Qui est-il ? Entoure la réponse exacte.

l'aîné	le troisième	l'avant-dernier
le cadet	le quatrième	le dernier

4. **Dessine le château d'or, construit dans une île, au milieu de la mer.**

3. La délivrance de la princesse aux cheveux d'or.

1. **Cette histoire a été écrite par Philippe et Ré Soupault. Recherche dans ton livre trois autres titres de textes écrits par ces auteurs** (le nom de l'auteur est indiqué à la fin de chaque lecture).

.....

.....

.....

2. **Pour délivrer la princesse, les six garçons utilisent ce qu'ils savent faire.**
Complète les phrases par les mots suivants : grimpeur, soudeur, tireur, violoniste, constructeur de bateaux, devin.

Le frère ..... conduit les six garçons dans l'île.
Le frère ..... monte jusqu'au château et enlève la princesse.
Le frère ..... vise et tue le monstre.
Le frère ..... répare le bateau.
Le frère ..... plonge pour retrouver la princesse.
Le frère ..... fait revivre la princesse.

3. **Relis le paragraphe 4.**
Joins entre eux ces cadres par des flèches en suivant l'ordre des actions.

le bateau fut rompu

la flèche partit

elle toucha droit au but

le tireur visa

le corps du monstre tomba

4. **Que contient cette bulle ? Chaque voyelle a été remplacée par un signe.**

a = ■ e = 0 i = ▲ 0 = ☆ u = ↓

Recopie la phrase exacte.

. . . . . .

Tu sais maintenant ce que voient les six garçons et la princesse. Complète donc le dessin.

Les grands-mères et le petit poisson

P. 64

1. Le Démon..

1. Relis le titre et mets une croix après la bonne réponse.

Ce titre te renseigne sur :

- l'endroit où se déroule l'histoire ☐
- la fin de l'histoire ☐
- les personnages de l'histoire. ☐

2. Entoure la bonne réponse.

Leurs couches ce sont :

- leurs tables
- leurs lits
- leurs vêtements.

Un kayak c'est :

- un canot de pêche
- un voilier
- un remorqueur.

Être enseveli signifie :

- se sauver
- être enfoui
- être serré.

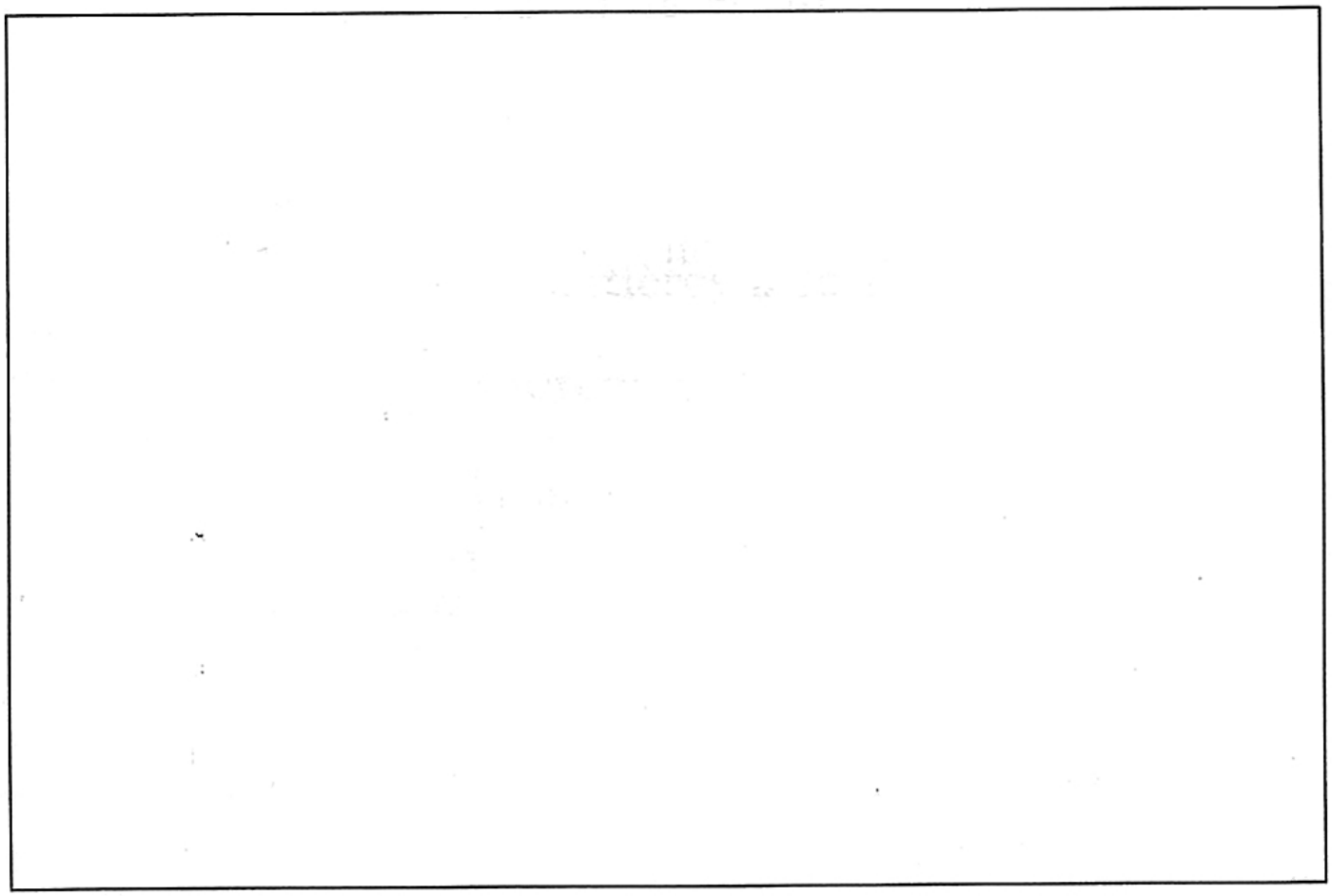
3. Cherche les deux autres noms que l'auteur emploie pour parler du petit poisson. Écris-les.

4. Les grands-mères mettent cinq choses dans leur kayak. Lesquelles ? Souligne les mots qui te montrent que cette histoire est un conte merveilleux.

. . . . . .

. . . . . .

5. **Dessine le kayak des deux grands-mères.**



2. Le petit poisson.

1. **Cette histoire se passe chez les Eskimos. Retrouve dans le paragraphe 2 le mot qui te le montre. Écris-le.**

. . . . . .

2. **Raconte la fin de l'histoire en ajoutant le passage qui manque.**

La grand-mère attrapa le petit poisson.
Elle s'empara du gros couteau de sa commère.

. . . . . .

Mais, elle n'y arrivait pas.
Toutes deux décidèrent donc de le rejeter à l'eau.

3. **Relie par des flèches, puis recopie correctement la phrase. (Pense à la majuscule et au point.)**

elle — et voulut

le petit poisson — s'empara

de sa commère — du gros couteau

couper en deux

.....

.....

4. **Écris les mots qui manquent, puis dessine ce qu'ils représentent.**

Elle se pencha par-dessus le bord du ..... et puisant

l'eau avec la ..... attrapa en même temps le

.....

La chouette

P. 67

1. Le grenier des oiseaux.

1. **Consulte la table des matières à la fin de ton livre de lecture.**
Recherche quel est l'auteur de « La chouette » et écris son nom.

. . . . . .

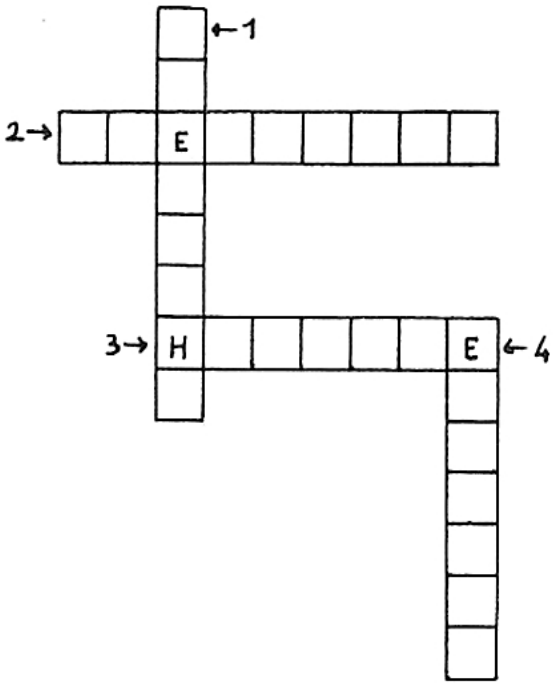
2. **Souligne la bonne réponse.**

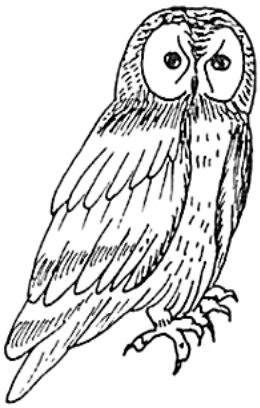
La chouette trouvait amusant de loger dans le grenier car :
- elle se cachait dans l'obscurité
- elle faisait peur aux passants
- elle découvrait des trésors insoupçonnés.

3. **Relis le dernier paragraphe. La chouette admire le paon. Pour quels personnages le prend-elle ?**

. . . . . .

4. **Retrouve les quatre espèces de chouettes citées dans le texte. Pour t'aider, les numéros indiquent l'ordre dans lequel elles apparaissent.**





2. La chouette se déguise.

1. **Entoure ce qui est exact.**

La chouette qui regardait les enfants se déguiser avait les yeux :

ovales - verts - ronds - clignotants - gros - brillants - tristes - dorés - étonnés - fixes.

2. **Pourquoi le cœur de la chouette battit, battit à se rompre ?**

. . . . . .

3. **Remets les différentes actions de l'histoire dans l'ordre, en les numérotant.**

Les enfants vident les malles et se parent d'étoffes et de vieux vêtements. ☐

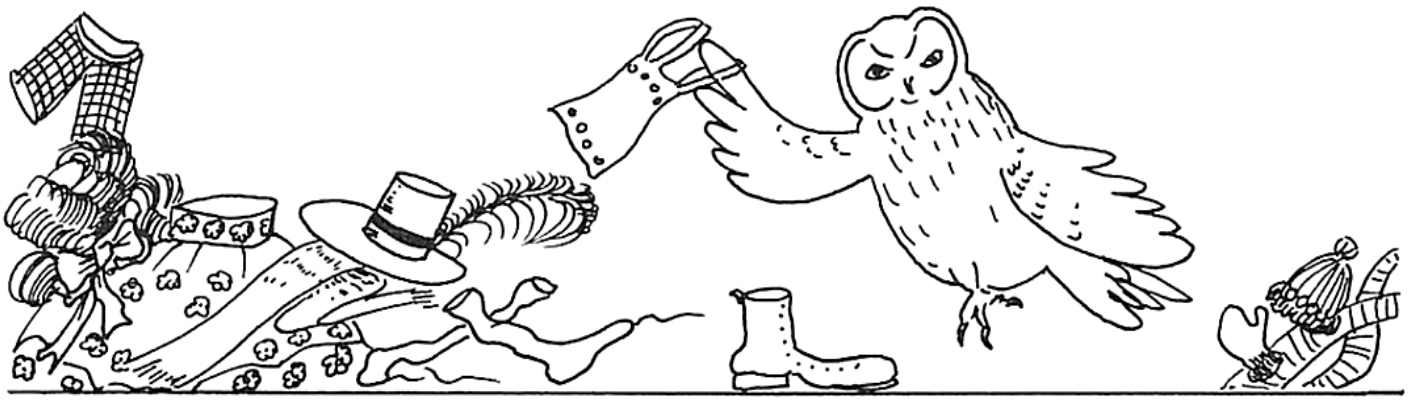
A son tour, la chouette décide de se déguiser. ☐

La chouette, qui les observe, aperçoit soudain les plumes de la queue du paon. ☐

Le soir, les enfants partent. ☐

Un mercredi, les enfants montent au grenier et décident de se déguiser. ☐

4. **Voici une chouette. Ajoute-lui son déguisement et colorie-la.**



3. La vanité est un vilain défaut.

1. **Relis le titre de la page.**
On trouve dans le paragraphe 5 une phrase qui lui ressemble. Recopie-la.

.....

2. **Trouves-tu la chouette vaniteuse ?** .....
Relève dans le paragraphe 4 une de ses paroles qui le montre.

.....

3. **A la fin de l'histoire se trouvent des indications qui t'aideront à répondre. Coche la bonne réponse.**

Cette histoire est un poème ☐ une aventure ☐ un conte ☐

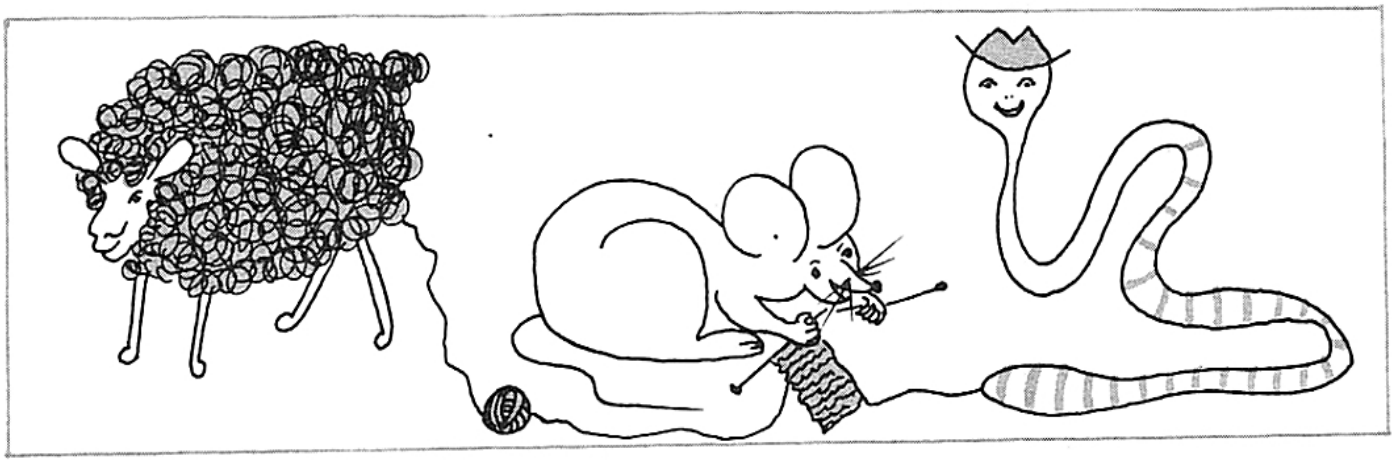
4. **Fais une seule phrase en employant l'un des mots suivants :** et, ou, mais.

La chouette paraissait empêtrée dans une drôle de traîne.
La chouette cherchait maladroitement à attraper une souris.

.....

.....

5. **Entoure la proie que chassait la chouette.**
Écris son nom en-dessous.



4. **En reliant les mots suivants dans le bon ordre, tu découvriras un proverbe** (paragraphe 2).

Aussi	que	un nœud	passer
grandes	soient	coulant	leur
cornes	les	enfant	toujours
d'un	bœuf	un	peut

Qui prononce ces paroles ? .....

2. Trois nigauds.

1. **Les phrases suivantes ne sont pas exactement celles de l'histoire ; barre les mots qui ont changé et recopie au-dessus les mots de la lecture.**

Il attrapa huit ou bœuf coussins et les moula d'abord dans de l'huître, puis dans de la poule de cuivre. Si bien que les poulains avaient l'air d'être en bois.

2. **Pourquoi les gardiens sont-ils des nigauds ?**

.....

Pendant qu'ils se disputent, imagine ce que va faire Pacala :

.....

.....

3. Le fauve.

1. **Qu'est-il arrivé à Tudor ?**

d'après les serviteurs	d'après Main-Longue
.....	.....
.....	.....

2. **Recopie la phrase qui explique la ruse de Pacala** (paragraphe 1).

.....

.....

3. **Mets une croix devant la bonne réponse.**

☐ Pacala doit rendre le bœuf.

☐ Pacala doit payer le bœuf.

☐ Le bœuf appartient à présent à Pacala.

☐ Pacala va être pendu.

Le boyard a-t-il tenu parole ? .....

4. Les paysans se réjouissent.

1. **Pacala a joué un bon tour au seigneur ; quels sont les personnages qui montrent leur joie ? Entoure leurs noms.**

— Main-Longue
— le roi
— les paysans
— les domestiques de Main-Longue
— Pacala
— le soleil

2. Entoure la bonne définition.

Se lamenter, c'est :
- se promener
- se traîner
- se plaindre.

tempêter, c'est :
- avoir peur de la tempête
- se protéger de la pluie
- montrer sa colère en faisant beaucoup de bruit.

Se réjouir, c'est :
- être joyeux
- être triste
- être fatigué.

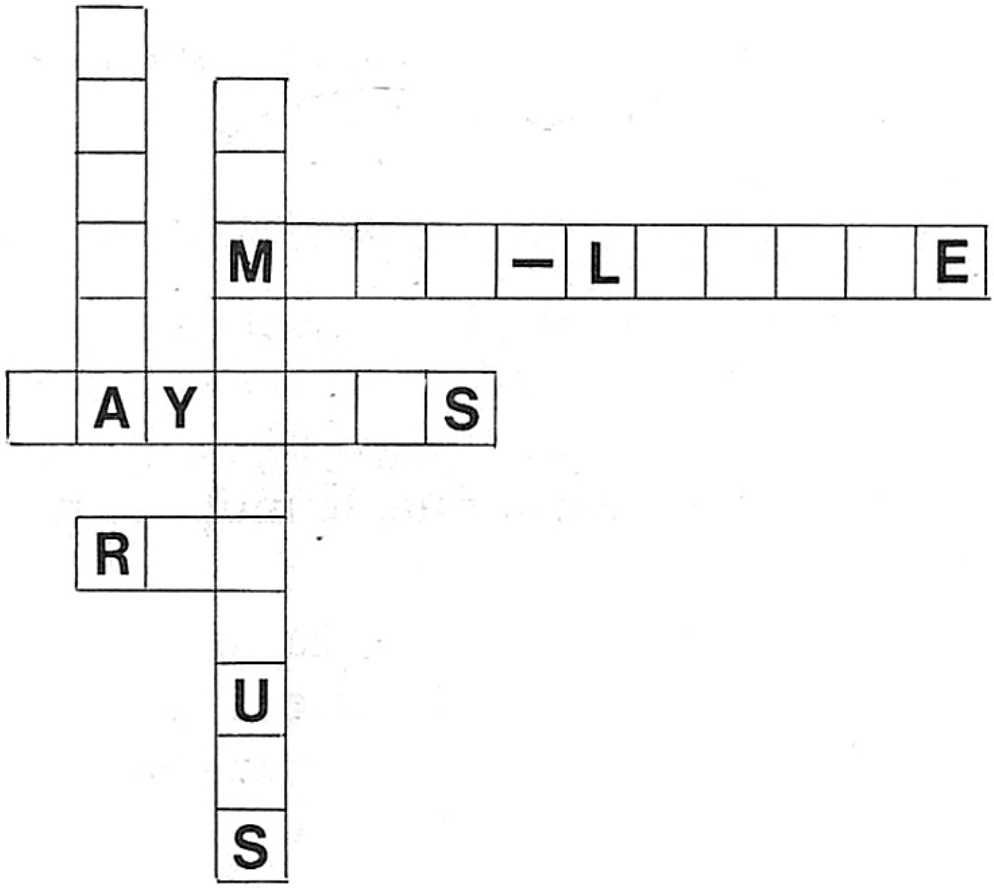
Rire sous cape, c'est :
- porter une large cape
- rire tout bas
- se tordre de rire.

3. Recherche dans le texte une phrase interrogative et recopie-la.

.....

.....

4. Complète la grille suivante par les noms des personnages ; n'inscris qu'une lettre par case.



Le phoque qui ne voulait plus de poisson

P. 83

1. Un gourmand difficile à contenter.

1. **Relis le paragraphe 1. Que fait Marius pour montrer qu'il ne veut pas manger ?**

.....

.....

2. **Barre ce que maman phoque n'a pas acheté pour cuisiner.**

Une friteuse - Une poêle en émail - Un rouleau à pâtisserie - Un livre de cuisine - Une rôtissoire - Une cuisinière à gaz.

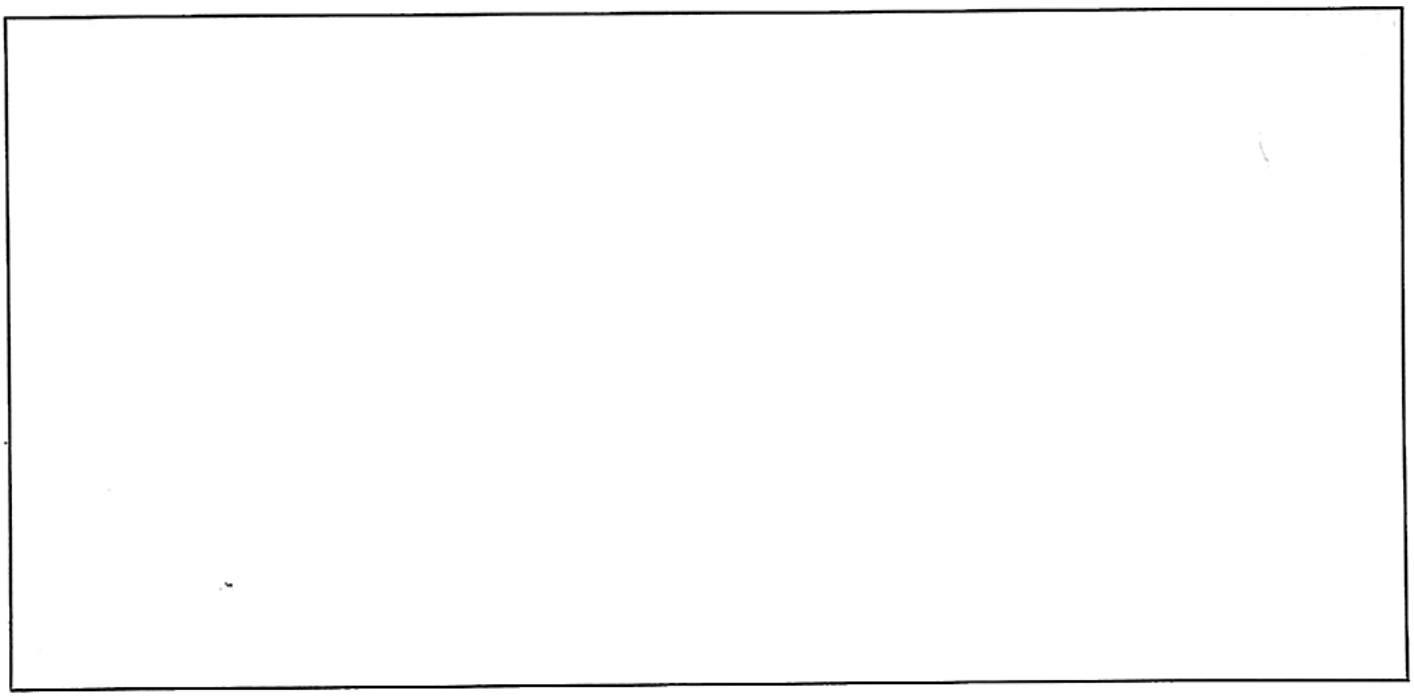
3. **Les personnages de cette histoire sont des animaux. Observe l'exemple et complète.**

Marius est un phoque.
Son cousin est un .....
Son amie est une .....
Son grand-oncle est un .....

4. **Entoure, dans chaque colonne, le mot qui ne va pas avec les autres.**

Le requin	Le baba au rhum
Le saumon	La tarte
L'aiguille	L'éclair au chocolat
L'anguille	La farce

5. **Dessine ce que voulait manger Marius.**



2. Marius quitte ses parents.

1. **Mets une croix après la réponse exacte.**

Si maman phoque avait fait un baba au rhum à son fils, comment se serait terminée l'histoire ?

Marius se serait réconcilié avec ses parents. ☐

Marius aurait pleuré. ☐

Marius serait parti voyager. ☐

2. **Certaines expressions de l'histoire sont amusantes. Numérote-les dans leur ordre d'apparition.**

Être aussi surpris qu'un goujon en haut d'un arbre ○

Désentripailler ○

Sac à glace ○

Prendre ses nageoires à son cou ○

Essoriller ○

5. **Dessine ce que voulait manger Marius.**

2. Marius quitte ses parents.

1. **Mets une croix après la réponse exacte.**

Si maman phoque avait fait un baba au rhum à son fils, comment se serait terminée l'histoire ?

Marius se serait réconcilié avec ses parents. ☐

Marius aurait pleuré. ☐

Marius serait parti voyager. ☐

2. **Certaines expressions de l'histoire sont amusantes. Numérote-les dans leur ordre d'apparition.**

Être aussi surpris qu'un goujon en haut d'un arbre ◯

Désentripailler ◯

Sac à glace ◯

Prendre ses nageoires à son cou ◯

Essoriller ◯

3. **Voici le conseil que donne le grand-oncle à son neveu. Mais les mots ont été mélangés. Retrouve la phrase dans le texte et écris-la. N'oublie pas la ponctuation.**

Allez mon neveu gagner de la peine prenez votre cher vie travaillez.

. . . . . .

. . . . . .

4. **Barre à chaque fois la lettre qui a été supprimée pour former le mot suivant :**

germain → marine → marie → rame → mer.

3. Le cirque sur la glace.

1. **Retrouve les trois adjectifs qui décrivent le directeur du cirque.**

Le directeur du cirque était . . . . . .

. . . . . .

2. **Souligne la bonne réponse.**

Balbutier signifie :
- hurler
- chanter
- bredouiller.

S'empiffrer c'est :
- ne pas manger
- manger énormément
- manger lentement.

3. **Par quel autre mot pourrais-tu remplacer le petit mot écrit en gras ?**
Mets une croix dans la bonne case.

Il n'osait pas poser de question, **car** c'était un garçon-phoque réservé.

qui ☐ quand ☐ parce que ☐

4. **Dans la réplique de Monsieur phoque, deux mots ont été remplacés par deux autres qui s'écrivent presque pareil. Retrouve-les et réécris la phrase exacte.**

La sauge fait passer le poisson, et le temps amène les poses.

. . . . . .

. . . . . .

5. **Fais un grand dessin pour illustrer toute l'histoire.**

1. La promesse.

1. Quels sont les différents personnages de cette histoire ?

.....

A quel peuple appartiennent-ils ?

.....

2. Retrouve les différentes actions du chasseur, et complète chaque phrase par un verbe.

Il
- ..... de bâtir sa maison au milieu d'une vaste forêt.
- ..... ses frères, une nuit.
- ..... à travers prairies et forêts.
- ..... un endroit au bord de la rivière.
- ..... de nombreuses années dans la paix et le bonheur.

3. Entoure ce qui est vrai.

Les enfants, dont la vie ne faisait que commencer, allaient apprendre à connaître :

- la joie
- la cruauté
- la paix.
- l'ingratitude
- la sécurité
- la méchanceté.

4. Dessine les deux personnages comme tu les imagines.

2. La promesse oubliée.

1. **Quels sont les deux personnages qui ont promis de s'occuper du petit frère ?**

.....

2. **Recherche dans le texte combien de fois le frère aîné ressent le désir d'aller rejoindre la tribu de son père, avant de se décider à partir.**

☐ fois.

3. **Relis le paragraphe 4.**
Trois verbes indiquent pourquoi la sœur supportait difficilement le poids que représentait pour elle le petit frère. Complète.

Il fallait
- chasser .....
- le .....
- lui .....

4. **Dans chaque mot, il te suffit de changer la première lettre pour obtenir un autre mot.**

Exemple : n eige —— b eige

sœur → ..... tente → .....

père → ..... jour → .....

3. L'enfant-loup.

1. **Relis le titre de cette page. Pourquoi a-t-on donné ce nom au petit frère ?**

.....

.....

.....

2. **Barre les éléments de la nature que l'enfant-loup ne rencontre pas.**

La pluie - La neige - Le soleil - La grêle - La bise - Le vent - La fonte des neiges - L'ouragan.

3. **Retrouve, dans le paragraphe 6, la phrase qui explique pourquoi les deux aînés furent rongés de remords. Recopie-la sans oublier la majuscule et la ponctuation.**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. **Imagine une fin moins triste à cette histoire, et après dessine-la.**

. . . . . .

. . . . . .

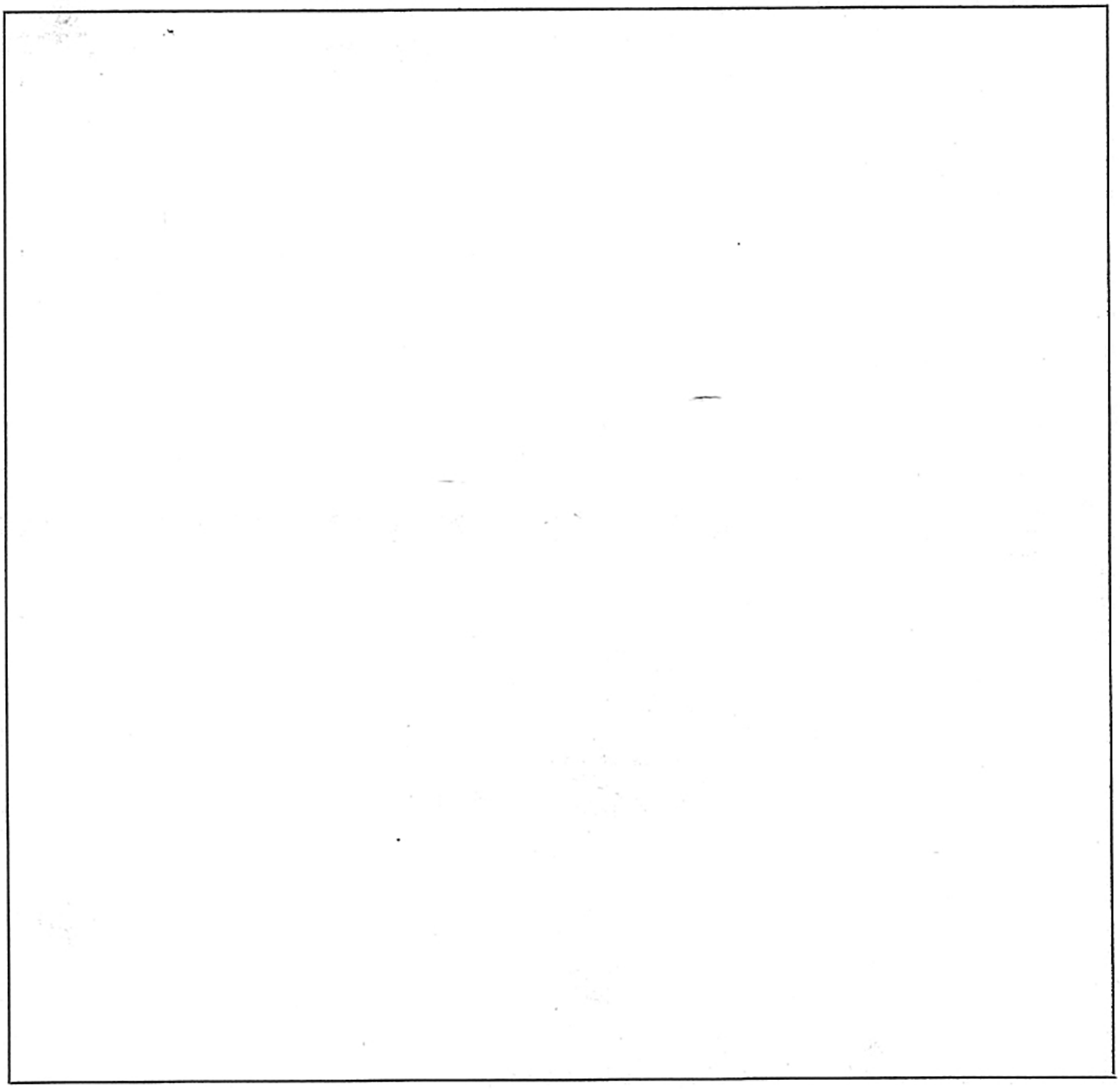
. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .



1. Le siège prêté.

1. **Lis les renseignements donnés après l'histoire. A quelle époque se passe ce conte ?**

.....

2. **Quels sont les défauts du sénéchal ? Relis le paragraphe 1, et réponds par une phrase.**

.....

3. **Trouve dans le texte les autres noms qui sont donnés**

au sénéchal : .....

et à Raoul : .....

4. **Un mot peut désigner à lui tout seul plusieurs choses. Exemple :**

boisson désigne < l'eau, le vin, la bière, le jus de fruit

Complète :

volaille désigne < une oie, ..., ..., ...

siège désigne < un fauteuil, ..., ..., ...

1. **Combien de parties la lecture comprend-elle ?**

   ☐ parties

   Quel est le titre de la première partie ?

   .....

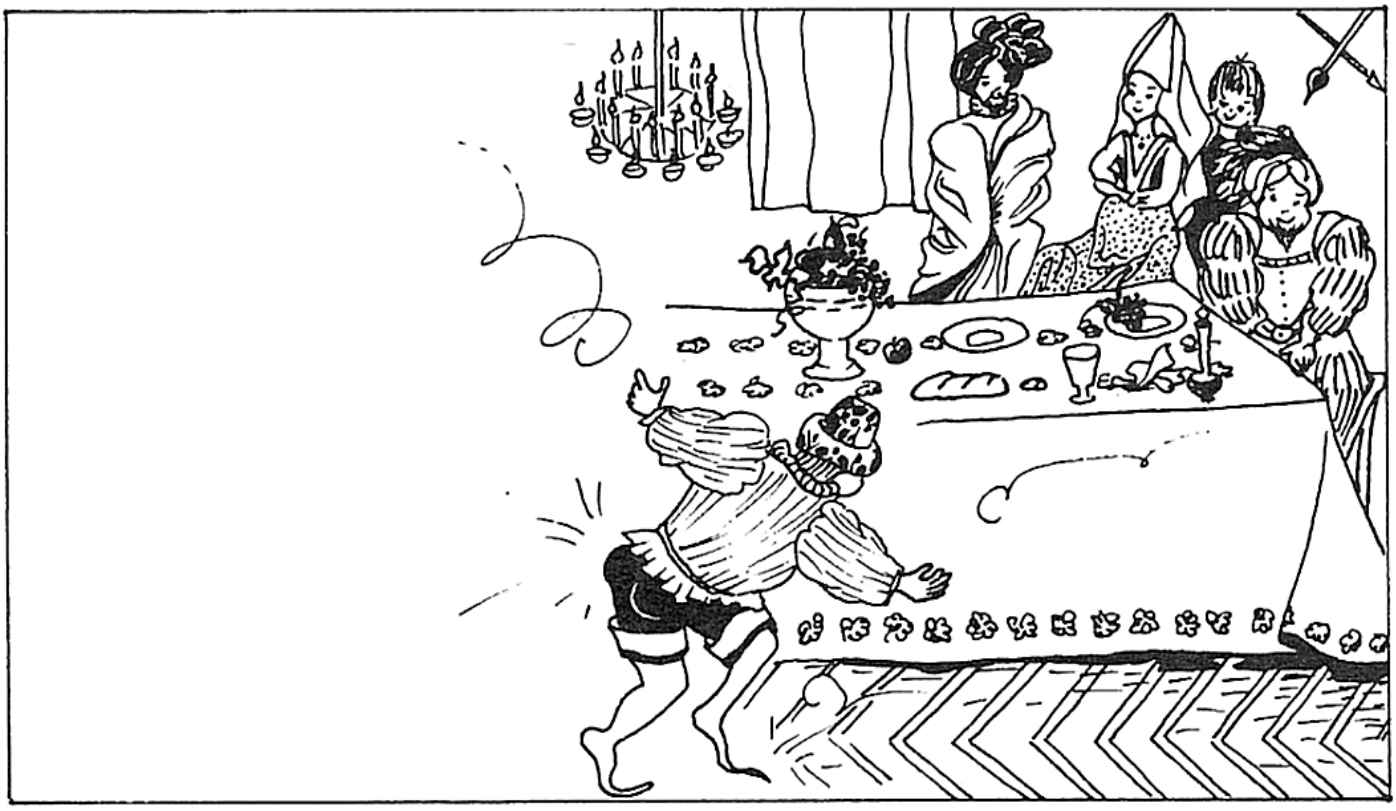
   Quel est le titre de la seconde partie ?

   .....

2. **Entoure le nom des personnages que l'on rencontre dans ce texte.**

   Le roi - Le comte - Le sénéchal - Les troubadours - Les violonneux - Raoul - Les domestiques - Les jongleurs - Les spectateurs - Les cuisinières.

3. **Dessine le laboureur qui rend le coup de pied au sénéchal. Donne un titre à ton dessin.** .....



Le pêcheur et le mauvais génie

P. 102

1. Un pêcheur malchanceux.

1. **Relis le titre de la lecture. Écris le nom du personnage que tu n'as pas encore rencontré.**

.....

2. **Pourquoi le pêcheur est-il malchanceux ?**

.....

3. **Peut-il faire vivre sa famille avec ce qu'il rapporte de la pêche ?** .....
Relie par une flèche ce qui va ensemble.

1re prise ●	● un vase de cuivre.
2e prise ●	● un panier plein de gravier et de fange.
3e prise ●	● une carcasse d'âne.
4e prise ●	● des coquilles, de l'ordure et une paire de babouches trouées.

4. **Relève les mots du texte qui se rapportent à la mer.**

.....

5. **Dessine la prise du pêcheur que tu trouves la plus amusante.**

2. Le mauvais génie.

1. Qu'est-ce qui a poussé le pêcheur à ouvrir le vase ?

.....

2. Quel sort le mauvais génie réserve-t-il au pêcheur ?

.....

.....

.....

3. Le mauvais génie est sorti du vase peu à peu. Numérote les phases suivantes dans l'ordre des actions.

La fumée s'élève en formant un gros brouillard. ○

Le corps se transforme en génie. ○

Le vase laisse échapper une fumée. ○

La fumée se réunit et devient un corps solide. ○

4. Souligne la réponse exacte.

Sceller c'est :
- plomber
- ouvrir
- cacher.

La captivité c'est :
- la liberté
- la jeunesse
- l'emprisonnement.

3. Une astuce salvatrice.

1. Relis le titre et indique ce qu'il signifie.

Le pêcheur a trouvé un bon moyen :

pour gagner de l'argent ☐

pour faire de bonnes prises ☐

pour sauver sa vie ☐

2. **Que voulait savoir le pêcheur avant de mourir ?**

.....

3. **Le pêcheur a réussi à faire rentrer le mauvais génie dans le vase. Souligne les adjectifs qui se rapportent au pêcheur.**

curieux - malin - sot - astucieux - peureux.

4. **Dessine le rocher. Écris dessus la mise en garde du pêcheur.**

Le dernier dragon

P. 110

1. Le monstre.

1. Encadre la bonne réponse.

Le temps où vivaient les dragons a-t-il réellement existé ?

- Oui, il y a très longtemps, à l'époque des rois.
- Non, c'est un temps imaginaire qui n'existe que dans les contes.

2. Réponds par une phrase.

Où le dernier dragon vivait-il ?

.....

.....

.....

2. La princesse apprend l'escrime.

1. Vérifie si les renseignements ci-dessous sont exacts et réponds par vrai ou faux.

☐ Les rois eux-mêmes ont besoin de se détendre de temps à autre.

☐ Ce dragon est le premier. C'est ce qui le rend différent des autres.

☐ La princesse avait renoncé à l'idée de se battre avec le dragon.

2. **Lis rapidement les adjectifs suivants.**

courageuse	hardie	sensée	endormie
vigoureuse	habile	aimable	ébahie
paresseuse	adroite	capable	jolie

Souligne ceux qui se rapportent à la princesse.

3. Il vaut mieux se défendre à deux.

1. **Recherche ces renseignements à la fin de la lecture. Cette histoire est tirée d'un livre. Indique :**

le titre de ce livre : Le .....
le nom de l'auteur : E .....

2. **Observe l'exemple.**

Il avait de grands yeux.

Il remplace le mot *prince* .

Complète.

Il apporta un billet au prince.

Il remplace le mot .....

Elle portait une robe d'argent.

Elle remplace le mot .....

Ils se sauveront chez eux et tireront les volets.

Ils remplace le mot .....

Il ne pouvait rien lui refuser.

Il remplace le mot .....

4. Peut-on apprivoiser un dragon.

1. **Le prince et la princesse appellent le dragon. Que pourra-t-il se passer lorsque l'animal sortira de la caverne ? Imagine la suite de l'histoire.**

.....

.....

.....

Dessine sur une feuille les deux personnages.

5. Le dragon n'aime pas les biscuits.

1. **En voulant recopier le texte, l'imprimeur a mélangé les morceaux du texte.**
Aide-le à les remettre dans l'ordre en les numérotant de 1 à 5.

☐ — Ouais, dit le dragon d'une grosse voix grondante. Je les connais

☐ je dois sortir et me battre pour elle ? Eh bien, je vous le dis

☐ ne dirais pas non...

☐ carrément, je ne marche pas ! Si c'était un combat à la loyale, je

☐ vos cadeaux. Encore une de vos belles princesses, je suppose ? Et

2. **Réponds par une phrase.**

Pour convaincre le dragon de sortir, la princesse lui donne-t-elle un ordre ou l'appelle-t-elle gentiment ?

.....

.....

6. Le dragon qui aime être appelé « chéri ».

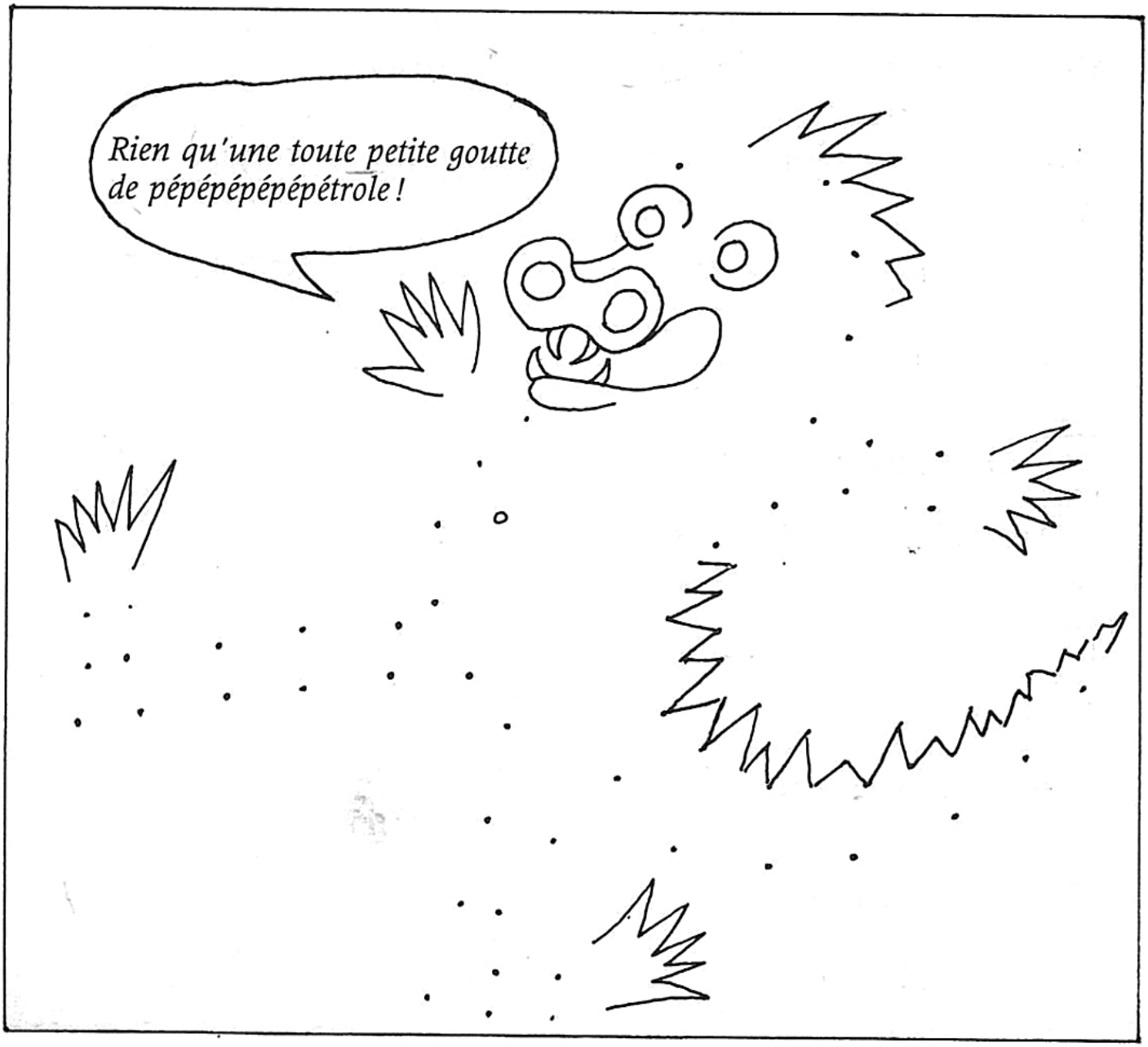
1. **Entoure les mots qui se répètent dans les deux phrases.**

Il ne mangeait ni biscuit ni princesse.
Elle ne voulait ni combattre ni tuer.

Complète la phrase suivante avec les mots que tu as entourés.

Il ..... soufflait ..... feu ..... fumée.

2. **Joins les points et tu découvriras le personnage qui parle.**



1. **Cette histoire est très longue. Combien de pages occupe-t-elle ?**

   ..... pages

   De combien de parties est-elle composée ?

   ..... parties

   Les titres des parties ont été mélangés et certains mots ont été effacés.
   Complète-les et remets-les dans l'ordre en les numérotant.

   ☐ La ..... apprend l'escrime.

   ☐ Un dragon qui aime ..... appelé « chéri ».

   ☐ Le .....

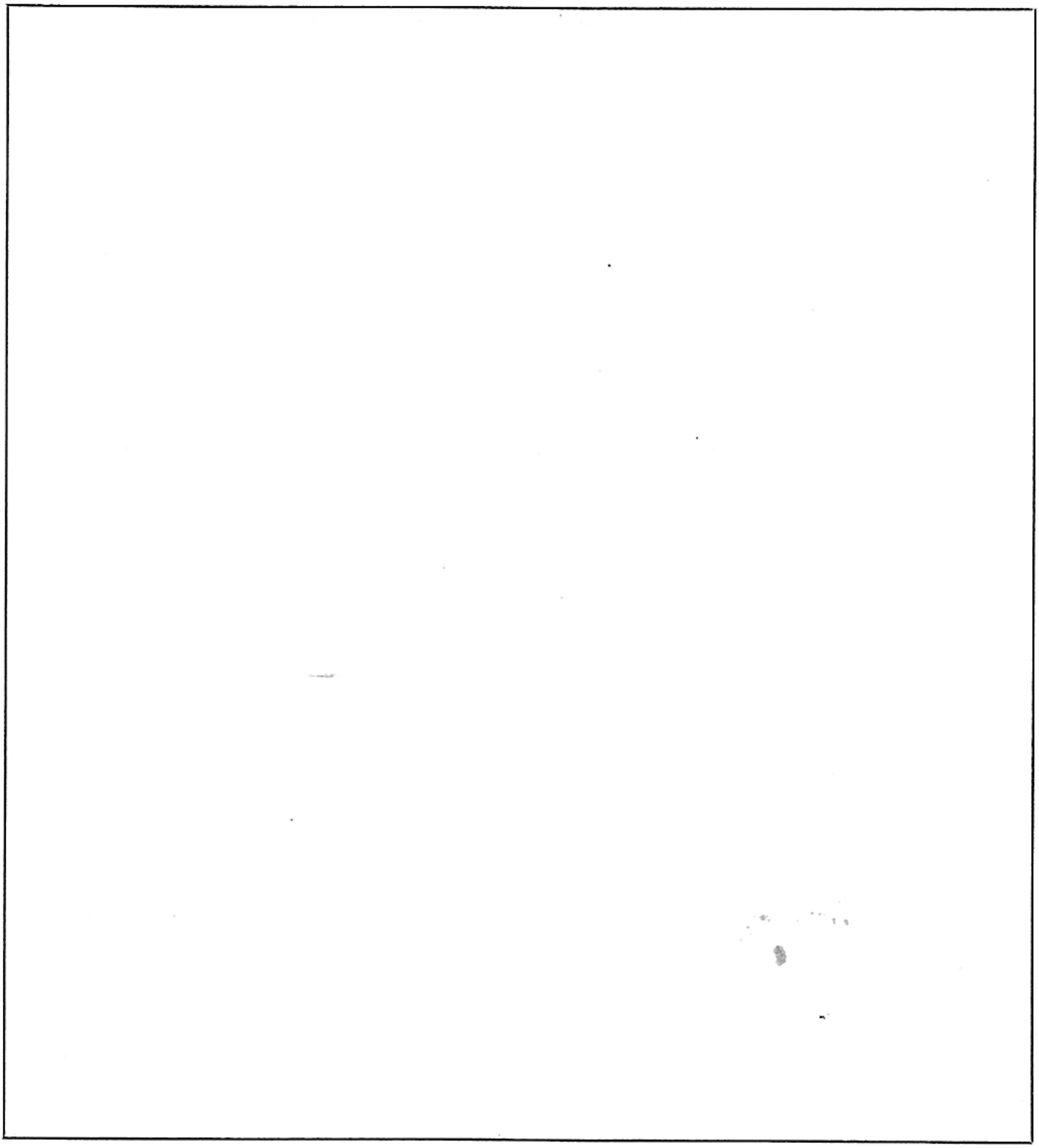
   ☐ Le dragon ..... rend utile.

   ☐ Le dragon n'aime ..... les biscuits.

   ☐ Il vaut ..... se défendre à deux.

   ☐ Peut-on ..... un dragon.

2. **Dessine page suivante le dragon transformé en engin mécanique : l'aéroplane de l'histoire ou un autre appareil de ton choix.**



Donne un nom à ce nouvel engin.

. . . . . .

P. 123

1. Une gifle de trop.

1. **Où vivent les bûcherons ? Souligne la phrase qui est exactement celle du texte.**

— au plus profond du bois de Sabartez entre quatre murs de boue, dessous un toit de paille.
— au plus profond du bois de Sabartez entre quatre murs de paille, sous un toit de boue.
— au plus profond des bois de Sabartez entre deux murs de boue, dessous un toit de tuiles.
— au plus profond des bois de Sabartez entre quatre murs de boue, sous un toit de paille.

2. **Flosco pouvait rendre de grands services : remets-les dans l'ordre en les numérotant.**

☐ ramasser les bonnes herbes à lait pour les lapins.
☐ tenir un écheveau de laine sur les poignets.
☐ fendre de petites bûches tendres de bouleau.
☐ garder les oies capricieuses.
☐ chasser les poules du potager.
☐ distribuer le grain à la volaille.

2. On voit parfois mieux quand on louche.

1. **Mets une croix dans les bonnes cases.**

Flosco découvre qu'il a un pouvoir ; lequel ?
☐ faire disparaître des objets
☐ voir les esprits invisibles
☐ se faire tout petit.

A quel moment a-t-il ce pouvoir ?

☐ lorsqu'il dort
☐ lorsqu'il rit
☐ lorsqu'il louche.

2. **Recopie la phrase qui décrit le lutin de la maison.**

.....

.....

En t'aidant de ces renseignements, dessine Casanou.

3. De petits tours bien méchants.

1. Indique par des flèches ce que fait chaque personnage.

La Bibe	•	• ronflait
Le Bibar	•	• lâcha une jolie fumée bleue
Ignico	•	• se leva la première
Casanou	•	• loucha
Flosco	•	• arrosa le Bibar

2. Qui parle ? Mets à la fin de chaque phrase une croix dans la bonne colonne.

	La Bibe	Le Bibar
Tu oublies ton travail !		
Lève-toi, Bibar !		
Tu pourrais m'éveiller gentiment		
Ce n'est pas moi qui t'ai aspergé		
Tu n'as qu'à mieux réparer le toit, grand paresseux !		
Remplace-le, ma femme		
Donne, que j'essaye, moi.		
Ça s'est fait tout seul, c'est un miracle !		

4. Flosco se fait une amie.

1. Pourquoi Flosco se dépêche-t-il d'aller remplir le seau du puits ?

.....

.....

Pourquoi fait-il descendre le seau doucement, doucement... ?

.....

.....

2. **Dans les phrases suivantes, tu as chaque fois le choix entre deux mots ; garde le bon et barre l'autre.**

Charge-toi chaque jour de tirer < le feu / l'eau , mon Flosco. Ta mère laisse plonger < le seau / le pot à toute vitesse, le remonte d'un grand coup de < corde / cloche et me secoue ainsi comme une < prune / salade .

5. Un lutin gourmand.

1. **Lorsqu'ils parlent pour la première fois à Flosco, les trois lutins prononcent les mêmes paroles ; recopie ce qui est répété trois fois.**

Voici... .....

.....

2. **Entoure la réponse exacte.**

Atteler signifie :
- boire du lait
- courir après une voiture
- attacher une bête à une voiture.

Traire signifie :
- se tromper de route
- tirer le lait d'un animal
- avaler de travers.

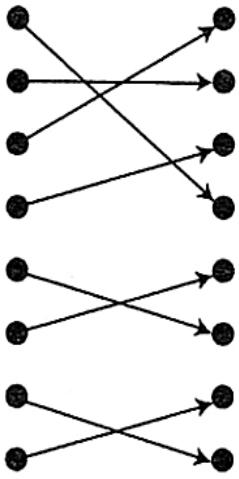
Un chaudron, c'est :
- un récipient pour la cuisine
- un petit chat
- une chanson.

Un tison, c'est :
- la fourrure d'un animal
- un oiseau minuscule
- un morceau de bois dont une partie a brûlé.

6. L'ordre règne à nouveau dans la maison.

1. **Indique en face des flèches le nom ou le surnom de chaque personnage.**

le bûcheron
la bûcheronne
le jeune garçon
le chien
le chat
le lutin de la maison
le lutin du feu
la lutine de l'eau



. . . . . .
. . . . . .
. . . . . .
. . . . . .
. . . . . .
. . . . . .
. . . . . .
. . . . . .

2. **Quel est le personnage que tu préfères ? Pourquoi ?**

. . . . . .
. . . . . .

3. **Imagine un autre lutin ; décris-le, dessine-le et donne-lui un nom.**

. . . . . .
. . . . . .
. . . . . .
. . . . . .
. . . . . .
. . . . . .
. . . . . .
. . . . . .
. . . . . .

Table des matières

Pages

5 L'hippopotame

7 Le traînard

9 Va-nu-pieds

14 Monsieur Crie-Toujours va à la pêche

17 La rose qui guérit

22 Le mari maladroit

27 La baleine et son gosier

31 Un pied de grue

33 La grande main

39 Une aventure du baron de Munchhausen

41 Les six paresseux

46 Les grands-mères et le petit poisson

49 La chouette

52 Une aventure de Pacala

56 Le phoque qui ne voulait plus de poisson

60 L'enfant-loup

64 Le siège prêté et rendu

66 Le pêcheur et le mauvais génie

69 Le dernier dragon

75 Les lutins

Photocomposition : Coupé S.A. Sautron (L.-A.) - I.M.E. - 25-Baume-les-Dames - D.L. 1re édition : Novembre 1984
Dépôt légal : Mai 1989 - N° imprimeur : 7254 - Imprimé en France

Bordas au CE

Collection Blum-Massepain LE TEMPS DE LIRE

CE1

- **Le livre de l'élève**
  Cartonné, 128 pages
- **Le cahier de lecture silencieuse**
  Broché, 64 pages
- **Le livre du maître**
  Broché, 128 pages

CE2

- **Le livre de l'élève**
  Cartonné, 144 pages
- **Le cahier de lecture silencieuse**
  Broché, 80 pages
- **Le livre du maître**
  Broché, 96 pages

A voix haute

51 poèmes à dire

par D. Bergez - G. Fouillade
Pour le cours élémentaire, des poésies regroupées en thèmes, choisies pour le plaisir de lire et de dire, pour exercer la mémoire, inviter à une réflexion sur la construction d'un texte littéraire.
De nombreux dessins originaux viennent illustrer ce choix poétique.

Cartonné, 64 pages.

Collection Fouillade Grammaire CE1/CE2

Un outil de travail et de référence avec lequel l'enfant amorcera une réflexion sur la langue.

- **Le livre de l'élève**
  Cartonné, 96 pages
- **Le livre du maître**
  Broché, 64 pages

9 782040 150792

ISBN 2-04-015079-X